2100F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

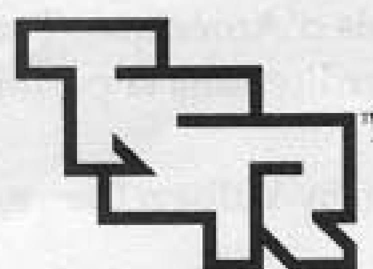
Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Ceci est la version révisée et mise à jour du *Guide du Maître* pour la deuxième Edition du jeu des règles Avancées de Donjons et Dragons.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 Etats-Unis



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni

Remerciements

Un ouvrage aussi important que la 2ème édition d'AD&D ne surgit pas de nulle part. Surtout lorsqu'il s'agit, comme ici, d'une révision du jeu. AD&D doit son existence aux efforts de nombreuses personnes.

Sans les travaux de Gary Gygax et de Dave Arneson, AD&D n'aurait probablement jamais vu le jour. Ensemble, ils présentèrent au monde le concept de jeu de rôles. Leurs efforts eurent pour résultat DONJONS & DRAGONS, précurseur du système d'AD&D. Gary Gygax fut par la suite le créateur et guide principal des règles du jeu. C'est sa vision personnelle qui a défini les limites de ce qu'étaient et de ce que n'étaient pas les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.

Un jeu comme AD&D, de même que n'importe quel autre jeu de rôle, est beaucoup plus que l'oeuvre d'un seul homme. De nombreuses autres personnes ont rédigé des livres de règles, fourni des idées, testé le jeu, critiqué et ajouté leur interprétation personnelle à l'essence d'AD&D. Leurs efforts doivent être mentionnés. De nouveaux livres de règles ont été écrits par David "Zeb" Cook *(Oriental Adventures)*, Jeff Grubb *(Manual of the Planes)*, Tracy Hickman *(DRAGONLANCE Adventures)*, Kim Mohan *(Wilderness Survival Guide)*, Douglas Niles *(Dungeoneer's Survival Guide)*, Jim Ward *(Legends and Lore, GREYHAWK Adventures)* et Margaret Weis *(DRAGONLANCE Adventures)*.

Au fil des années, nombreux sont ceux qui ont écrit des règles, corrigé des manuscrits, fourni des suggestions et testé les les aides de jeu. La liste est fort longue, à l'échelle de l'importance du jeu, mais il est important de mentionner les efforts de chacun -même s'il nous est impossible, par manque de place, de préciser de quelle façon ces différentes personnes ont contribué au développement d'AD&D. Marc Acres, Peter Aronson, Jim Bambra, Brian Blume, Mike Breault, Mike Carr, Sean Cleary, Troy Denning, Michael Dobson, Jean-Louis Fiasson, Joe Fischer, Ed Greenwood, Ernie Gygax, Luke Gygax, Mary Gygax, Allen Hammack, Neal Healey, Kevin Hendryx, J. Eric Holmes, Tom Holsinger, Jake Jaquet, Harold Johnson, Timothy Jones, Tim Kask, Jeff Key, Tom Kirby, Rick Krebs, Rob Kuntz, Terry Kuntz, Dave LaForce, Len Lakofka, Jeff Leason, Alan Lucion, François Marcela-Froideval, Steve Marsh, Dave Megarry, Frank Mentzer, Tom Moldvay, Roger Moore, Mike Mornard, Graeme Morris, Bruce Nesmith, Schar Niebling, Will Niebling, Erol Otus, Jeff Perrin, Penny Petticord, Jon Pickens, Mike Price, Pat Price, Jean Rabe, Paul Reiche III, Gregory Rihn, Tom Robertson, Evan Robinson, John Sapienza, Lawrence Schick, Doug Schwegman, Carl Smith, Curtis Smith, Ed Sollers, Steve Sullivan, Dennis Sustare, Dave Sutherland, Dave Trampier, Don Turnbull, Jack Vance, Jean Wells, Tom Wham, Mike Williams, Skip Williams et Steve Winter méritent tous des remerciements.

Cette liste n'est cependant toujours pas complète et ne pourra jamais l'être. AD&D continue à évoluer, chaque MD, chaque joueur ajoutant sa propre touche à l'ensemble. Aucune liste de remerciements ne saurait être complète sans reconnaître les plus importants de tous les collaborateurs : les millions de joueurs qui, au fil des années, ont fait de AD&D ce qu'il est aujourd'hui.

COLLABORATEURS

Conception de la 2e Edition: David "Zeb" Cook
Développement: Steve Winter et Jon Pickens
Coordination des Tests: Jon Pickens
Correction: Warren Spector
Direction Artistique: Linda Bakk
Dessin de Couverture: Jeff Easley
Illustrations en Couleur: Jeff Easley, Clyde Caldwell, John & Laura Lakey, David Dorman et Douglas Chaffee.
Illustrations en Noir et Blanc: Jean E. Martin, Douglas Chaffee, John & Laura Lakey et Jeff Easley.
Composition: Jane Crofts
Traduction des termes techniques: TCC Traduction
Relecture: TCC

Des centaines de joueurs nous ont aidé à tester la 2ème Edition. Leurs efforts se sont révélés d'une valeur inestimable pour l'amélioration du manuscrit. La liste qui suit est incomplète, mais nous aimerions remercier Mike Abraham, Jeff Albanese, Roger Anderson, Susan Anderson, Walter Bass, Scott Beck, Doug Behringer, John Bennie, Andrew Bethke, Don Bingle, Linda Bingle, Aaron Boaz, Teresa Boaz, Ray Booth, Rick Brewer, Jeff Broemmel, Dave Brown, Frank Cabanas, Bill Ciers, Robert Corn, Dennis Couch, Bill Curtis, Scott Daily, Philip Dear, Frank et Terri Disarro, Errol Farstad, John Fitzpatrick, Bill Flatt, Cheryl Frech, Dewey Frech, John Gamble, Vince Garcia, Kyra Glass, John Goff, Peter Gregory, Greg Handleton, David Hanscom, Gordon Holcomb, Rob Huebner, Ed Isaac, Larry Johnson, Reynold C. Jones, Jeff Kelly, Jeff King, Jim Kirkley, Peter Kokinder, Dan Kramarsky, Ed Kramer, Paul Krausnick, Jon Kugach, Michael Lach, Todd Laing, Len Lakofka, Randall Lemon, David Machim, Jeff Martin, Theron Martin, Scott Mayo, Milton McGorill, Kevin Melke, John Mendez, Bill Mercer, Frank et Mary Meyer, Neal Meyer, Mark Middleton, Jim Milam, Frank Miller, Jim Moeller, Mike Mullen, Lance Murphy, Scott Needham, Stance Nixon, Kevin Norton, Steve Null, Ray Ouellette, Rembert Parker, Nathan Patronsky, Ed Peterson, Keith Polster, Bruce Rabe, Norm Ritchie, Kip Romaine, Tim Royappa, Marc Rush, Michael Ruzza, Paul Schmidt, Eugene Schumaker, Mark Schumaker, Greg Schwarz, Michael Simpson, Warren Snider, Michael J. Somers, Hal St-Clair, Jeff Stevens, Justin Stevens, Paul Stevens, Dorence Stovall, Brad Stump, Lourdes Sullivan, Ellen Terra, John Terra, Mark Te Tai, William Tracy, Jay Tummelson, Robert Unglaub, Carl Van Devendeer, Steven Vaughn-Nichols, Bryan Villareal, Mark Wallace, Mike Wahl, Peter Walker, Doris Wells, Kevin Wells, Colleen Wetzel, Dave Wetzel, Josh Whitmer, Jett Wherry, Skip Williams, James Williams, Peter Zinda, ainsi que les groupes suivants : le "Dragoncon Gaming Staff", le "Elflords of Eriador", le "Excalibre Gaming Association", "Games Unlimited" et "MACE".

Enfin il faut aussi remercier quiconque a un jour posé une question, émis une suggestion, écrit un article ou fait un commentaire au sujet de AD&D.

Cet ouvrage dérive du *MANUEL DES JOUEURS* et du *GUIDE DU MAITRE* écrits par Gary Gygax ainsi que du *UNEARTHED ARCANA* et d'autres ouvrages écrits par Gary Gygax et autres auteurs.

Copyright 1989 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
Cet ouvrage est protégé par les lois sur le copyright des Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée des textes et des dessins présentés ici est interdite sans la permission écrite de TSR, Inc.

1 873799 05 5

Printed and bound in Great Britain by William Clowes Limited, Beccles and London

AVANT-PROPOS

L'Avant-propos est normalement là où l'auteur exprime gratitude et remerciements. Je ne le ferai pas cette fois. Ce n'est pas que tous ceux qui se sont impliqués n'ont pas mérités félicitations et hourras, c'est tout simplement que je l'ai déjà fait dans la préface de la seconde édition du *Manuel des Joueurs*. Tout ce que j'y ai dit est aussi vrai pour ce livre entre vos mains. Passons!

Supposons que, puisque vous lisez ceci, vous êtes, ou pensez être, un Maître de Donjon. Déjà, vous devriez être familier avec les règles du *Manuel des Joueurs*. Vous avez aussi noté qu'il y a des choses que vous aimez ou d'autre que vous auriez faites différemment. En ce cas, félicitations : vous avez tout ce qu'il faut pour être Maître de Donjon. La curiosité et le désir de faire un ou des changements, de changer quelque chose parce que votre idée est meilleure que celle d'un autre sont les outils les plus importants dont le Maître de Donjon a besoin. Alors que vous lirez ce livre, je vous encourage à continuer de faire ces choix.

Le choix est le credo de la deuxième Edition. Nous avons essayé de vous offrir ce que nous pensions être les meilleurs choix pour votre campagne d'AD&D, mais nous avons tous nos préférences et aversions. La partie que j'aime peut être très différente de la vôtre, mais ce n'est pas à moi de dire ce qui est bon ou mauvais pour votre partie. Il est vrai que tous ceux impliqués dans la deuxième Edition, moi inclus, ont eu à trancher sur certains points fondamentaux, mais nous avons essayé de ne pas être dogmatique et inflexible. Le jeu d'AD&D vous appartient, m'appartient et appartient à des millions d'autres.

Alors, il y a une version "officielle" d'AD&D? Oui, mais cela seulement lorsqu'il le besoin s'en fait sentir. Bien que je ne possède pas de boule de cristal, il est probable que tournois et rencontres utiliseront toutes les règles centrales de ces livres. Les règles optionnelles peuvent être ou ne pas être utilisées, mais il est juste de dire que chaque joueur devrait les connaître sans les mémoriser.

Le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* vous donne ce que vous devriez savoir, mais cela ne veut pas dire que le jeu commence en page un et se termine à la dernière page. Votre propre partie voguera donc sur des caps inexplorés et vos joueurs essaieront des choses que beaucoup penseront étranges. Souvent ces étranges choses fonctionneront; parfois, pas du tout. Acceptez la petite règle suivante: soyez prêts à tout et amusez-vous.

Prenez le temps de vous amuser avec les règles AD&D. Ajoutez, créez, révisez, extrapolez. Ne laissez pas le jeu assis dans sa berceuse et ne devenez pas un avocat de règles et citations, pointilleux au moindre détail insignifiant. Si vous ne pouvez trouver la réponse, INVENTEZ-LA! Et peu importe ce que vous faites, ne tombez dans le piège de croire que ces règles sont complètes : elles ne le sont pas. En tant que MD, vous ne pouvez pas vous bercer au chant du livre de règles. Prenez le temps de devenir non pas un bon, mais un grand MD. Lors de rencontres, lettres, réunions, téléphones, on me demande souvent la réponse instantanée d'un point spécifique des règles. Plus souvent qu'autrement, je réponds par une question: qu'est-ce que vous pensez-être correct? Et les gens posant les questions découvrent qu'ils ont leurs réponses, et que leurs réponses sont aussi bonnes que celles d'un autre. Les règles ne sont que des guides.

Au début du premier *"Guide du Maître"*, Gary Gygax insiste que chacun de nous, d'une fondation commune, fera grandir le jeu AD&D dans une variété de directions différentes. Ceci est encore plus vrai aujourd'hui. N'ayez pas peur d'expérimenter, mais prenez garde : en tant que Maître de Donjon, vous avez une grande puissance, et "à cette grande puissance s'attache une grande responsabilité." Utilisez la sagement.

David "Zeb" Cook
89\02\09

Table des Matières

Table des Matières

Tableaux

Table des Matières

Vous faites partie d'un groupe très spécial: les Maîtres de Donjon pour le jeu AD&D. Votre travail n'est pas facile. L'emploi demande subtilité, tact, humour, imagination et le talent de penser et d'agir de façon impromptu. Un bon Maître de Donjon est essentiel à une bonne partie.

Le *Guide du Maître* (GDM) est réservé aux Maîtres de Donjon. Pour deux raisons, les joueurs ne devraient pas lire ce volume ni le consulter durant la partie.

Tout d'abord, tant que les joueurs ne savent pas exactement ce qu'il y a dans le *Guide du Maître*, ils se poseront des questions. Peu importe si vous avez des informations secrètes ou non, tant qu'ils ne savent pas, l'atmosphère reste pleine de mystère et d'incertitude.

Ensuite, ce livre contient effectivement des règles et informations essentielles qui ne sont pas mentionnées dans le *Manuel des Joueurs* (MdJ). Certains joueurs apprendront très rapidement durant le jeu : certaines situations spécifiques lors de combats, le coût d'emploi de PNJs, etc. D'autres sujets et règles couvrent des situations plus "ésotériques" ou mystérieuses : la nature de certaines reliques ou objets magiques par exemple. Cette information est recueillie dans le *Guide du Maître* afin que le Maître de Donjon (MD) puisse en contrôler l'accès et mieux encadrer les joueurs (et donc leurs personnages). Dans un monde fantastique imaginaire, tout comme le monde d'aujourd'hui, l'information et le savoir sont des atouts majeurs. Ce que les personnages ne savent pas peut leur faire mal ou les mener dans une course folle ou même nulle part. Les joueurs ne sont ni vos ennemis, ni vos alliés : en tant que MD, vous n'êtes jamais obligé de donner quelque chose pour rien. Si les personnages vont à la chasse aux rats-garous sans faire aucune préparation, n'hésitez pas à les dribbler et les feinter à droite et à gauche. Récompensez les personnages qui prennent le temps de se préparer et de vérifier certains faits avant de s'engager dans une aventure.

En plus des règles, vous allez découvrir qu'une bonne portion de ce livre est dévouée à des discussions sur le penser et principes sur lesquels sont basés certaines règles. Des observations sur les pours et les contres d'ajuster certaines règles à votre campagne accompagnent ces discussions. Après tout, le but de ce livre est de mieux vous préparer dans votre rôle de modérateur/arbitre. Mieux vous comprendrez le jeu, mieux vous serez équipé afin de gérer des événements imprévus et inusités.

Vous ne trouverez pas de réponses toutes prêtes à toutes vos questions en ces pages. Certes, vous y trouverez une masse d'information, mais elle n'inclut pas une solution à tous vos problèmes. Quelques fois, une seule réponse n'est pas appropriée. Alors, ce que vous trouverez est une discussion, une courte dissertation si vous voulez, sur le problème et plusieurs repères pour vous guidez dans une analyse réfléchie de la situation telle qu'elle se présente dans votre campagne.

Les règles de la seconde édition (AD&D) sont équilibrées et simples d'utilisation. Que l'on sache, aucun autre jeu de rôle a été aussi éprouvé que la deuxième Edition d'AD&D. Mais cela n'équivaut pas "perfection". Ce que l'on considère approprié peut être déséquilibré ou anachronique dans votre campagne. La seule chose qui fait que les règles d'AD&D sont appropriées pour tous est l'intelligente utilisation de la latitude du MD.

L'exemple type de ceci est la limite placée sur les niveaux d'expérience pour les demi-humains. Bien des gens se sont plaints qu'elles étaient trop basses. Nous en convenions, et nous avons ajusté ces limites. Ces dernières furent éprouvées, examinées et réajustées jusqu'à ce que nous décidions qu'elles étaient correctes, mais... Peut-être êtes vous un de ceux qui préférez les anciennes limites, ou peut-être qu'il ne devrait pas avoir de limites. Dans le chapitre sur les classes de personnages, vous trouverez une discussion sur le sujet, considérant le pour et le contre. Nous ne demandons pas que vous acceptiez toutes les limites établies. Seulement, nous demandons que vous lisiez ce chapitre et réfléchissiez un certain temps avant de faire tout changement. Après cette lecture et réflexion, la décision finale vous revient. Et voilà! Nous suggérons simplement que vous suiviez les règles telles qu'écrites si elles améliorent vos parties. Par contre, n'hésitez pas à les plier, sinon les briser, si cela améliore vos parties.

L'organisation de ce Livre

Tout en ce livre se base sur la prémisse que vous possédez et êtes familiers avec le *Manuel des Joueurs*. Pour vous faciliter la tâche, le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* ont une organisation parallèle: les chapitres apparaissent dans le même ordre dans les deux livres : si vous savez trouvez quelque chose dans le *Manuel des Joueurs*, il vous sera facile de le trouvez dans le *Guide du Maître*. De plus l'index de ce livre couvre le GDM et le MdJ. Vous pouvez donc trouvez toute réponse en vérifiant un seul index.

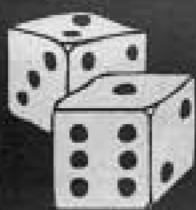
L'art d'être un MD

Etre un bon Maître de Donjon demande plus que de connaître les règles. L'emploi fait appel à un esprit vif, une touche théâtrale, un bon sens de la mise en scène, une certaine licence dramatique et encore! La plupart d'entre nous peuvent prétendre à ces attributs jusqu'à un certain degré, mais il y a toujours place à l'amélioration.

Heureusement, ces talents peuvent être pratiqués et améliorés. Vous découvrirez qu'il y a plusieurs trucs, raccourcis et de simples principes qui vous aideront à devenir un meilleur Maître de Jeu.

Par contre vous ne les trouverez pas ici: vous tenez un livre de règles et de références pour mener une partie d'AD&D. Nous avons été forcé de minimiser le matériel qui ne relevait pas immédiatement du comment mener une partie. Si vous êtes intéressés à de tels sujets, nous vous suggèrons la lecture du DRAGON™, publié chaque mois par TSR Inc. Le magazine DRAGON est dévoué au jeu de rôle en général et à AD&D en particulier. Pour plus de 10 ans, le DRAGON a publié maints articles sur les multiples facettes du jeu de rôle. Il est d'une valeur inappréciable pour joueurs et MDs.

Si nous n'avez jamais joué à un jeu de rôle mais désirez apprendre, notre suggestion du *Manuel des Joueurs* tient toujours: trouvez un groupe qui joue déjà et joignez vous à eux pour quelques parties. Si pour quelque raison ceci est impossible, la meilleure alternative est d'obtenir une copie de "Donjons & Dragons", le Jeu de Base. Ce dernier est un jeu de rôle moins détaillé, mais une parfaite introduction, incluant même une aventure pour jouer en solo. Cette introduction vous permettra de découvrir ce qui se passe lors d'une partie, et des instructions vous permettront de préparer et de mener une partie avec vos amis.



Chapitre 1: Traits des Personnages

Chaque joueur est responsable de la création de son personnage-joueur. En tant que MD par contre, vos décisions auront un lourd impact sur cette création. De plus, vous êtes l'arbitre final en ce qui concerne l'approbation d'un personnage créé. Ce chapitre décrit ce que vous, le MD, devez prendre en considération lors de la création de personnages et offre quelques suggestions pour résoudre certains des problèmes qui surgissent lors de la création.

Du Pain et des Jeux

Dans la majorité des parties de AD&D, un joueur garde le même personnage pendant plusieurs sessions de jeu. Plusieurs joueurs développent un sentiment d'appartenance à leur personnage et ressentent une certaine joie de voir ce dernier progresser, grandir et réussir dans ses aventures. Une grosse partie du succès de votre partie dépend sur le lien entre joueurs et personnages. Ainsi, il est important de laisser chaque joueur créer le personnage qu'il désire vraiment jouer.

En même temps, surveillez la tendance en certains joueurs de vouloir le personnage le plus puissant possible. Des personnages puissants sont aussi valables que d'autres si c'est le genre de campagne que vous voulez. Un problème se pointe, par contre, si les joueurs exploitent les règles et votre bonne nature pour créer un personnage beaucoup plus puissant que les autres. Au meilleur des vents, ceci mène à une partie déséquilibrée, ou pire, à des joueurs ennuyés et à des sentiments personnels meurtris.

Donc, avant même qu'un joueur crée son premier personnage pour votre partie, décidez quelle méthode de génération des scores de points sera permise: utiliserez-vous la Méthode 1, n'importe laquelle des cinq autres méthodes ou une septième de votre cru? Soyez prêts à répondre sur le champ, car c'est une des premières questions de vos joueurs.

Choisir une Méthode de Création Personnage

Bien qu'elles aient des ressemblances, les méthodes sont bien différentes l'une de l'autre. Certains génèrent des personnages plus puissants (bien qu'aucune n'en produit de surpuissants). Pour cette raison, chaque joueur devrait utiliser la même méthode au départ.

Si plus tard vous désirez changer de méthode, annoncez le tout simplement à vos joueurs. Essayez d'éviter de faire cette annonce au moment où un joueur crée un nouveau personnage: vous pourriez être accuser de favoritisme. Vous savez bien que vous ne jouez pas à ce jeu, mais il vaut mieux éviter les apparences inutiles.

Les avantages et désavantages de chaque méthodes sont décrits ci-dessous (voir aussi le *Manuel des Joueurs*, p. 13). Cinq personnages échantillons, crées avec chaque méthode, illustrent les résultats typiques de chacune des méthodes.

Méthode I (3d6, dans l'ordre):

Ceci est le plus directe et rapide des méthodes. Il n'y a aucune décision à prendre lors des jets de dés, et le nombre de jets est gardé au minimum. Les scores de traits varient entre 3 et 18, mais la majorité tombe dans la fourchette 9 à 12.

Typiquement, un personnage aura quatre scores dans la moyenne, un au-dessus et un au dessous. Avec un peu de chance, certains joueurs obtiennendront plusieurs scores en haut de la moyenne et la malchance apportera le contraire à d'autres.

Des scores très élevés sont rares, donc les classes de personnages requérant de tels scores (paladin, rôdeur, illusionniste, druide, barde) sont proportionnellement aussi rares. Ceci rend encore plus spécial les personnages se qualifiant pour l'une de ces classes. La majorité des joueurs seront guerriers, mages, clercs ou voleurs. Les personnages aux scores de traits exceptionnels auront tendance à se démarquer de leurs camarades.

Désavantages de la Méthode I:

Elle en a deux: tout d'abord, certains joueurs considéreront leurs personnages comme désespérément moyens. Deuxièmement, les joueurs auront peu de choix.

L'utilisation de la méthode 1 fait que seule la chance permettra à un joueur d'obtenir un personnage d'un certain genre, puisque le joueur n'a aucun contrôle sur les dés. La majorité des joueurs n'auront qu'un choix très restreint en ce qui concerne la classe de leur personnage: une ou deux options leurs seront ouvertes. Vous serez peut-être forcé d'écarter un personnage totalement incompatible et de recommencer.

Tableau 1 : Personnages, Méthode I

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	10	8	13	6	16
Dextérité	8	7	8	15	10
Constitution	12	8	9	10	14
Intelligence	13	8	14	9	12
Sagesse	12	10	11	9	13
Charisme	7	12	14	7	8
Classe Suggérée	Ma	C	Gu/Ma	Vo	Gu

Méthode II (3d6 deux fois conservez le score désiré):

Cette méthode donne aux joueurs de meilleurs scores sans introduire une inflation marquée de ceux-ci. Le trait moyen est toujours entre 9 et 12, et les joueurs peuvent manipuler les résultats afin d'obtenir un personnage plus près de l'idéal imaginé.

Les personnages-joueurs exceptionnels sont toujours aussi rares, et les classes de personnages inusités toujours aussi peu communes, mais peu de personnages auront des scores sous la moyenne.

Désavantages de la Méthode II:

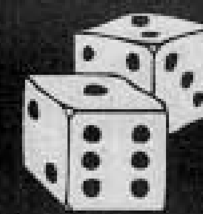
Créer le personnage prend un peu plus de temps puisqu'il y a plusieurs jets à faire. Malgré l'amélioration du choix, un personnage pourrait ne pas être éligible à la classe ou race désirée par le joueur.

Tableau 2 : Personnages, Méthode II

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	12	11	9	9	15
Dextérité	10	15	12	13	14
Constitution	11	11	16	14	14
Intelligence	13	11	12	13	14
Sagesse	16	13	13	11	13
Charisme	10	11	14	9	12
Classe Suggérée	C	Vo	C	Ma	Gu

Méthode III (3d6, placés au choix du joueur):

Cette méthode donne encore plus la liberté de choix sans que les scores ne deviennent excessivement élevés. De mauvais personnages sont toujours possible, surtout si un joueur a plusieurs mauvais jets. La majorité des personnages ont des traits moyens. Puisque les joueurs peuvent placer leurs scores comme ils le désirent, il



devient plus facile d'être éligible à certaines classes. Les classes avec pré-requis astreignants (le paladin en particulier) sont toujours peu communes.

Désavantages de la Méthode III :

Cette méthode prend un peu plus de temps que la I ou la II, surtout si les joueurs essaient de "minimaxer" leurs choix de races et de classes ("minimaxer" est l'action d'examiner chaque possibilité pour maximiser les avantages et minimiser les désavantages). Les joueurs devront être encouragés à créer le personnage de leur imaginations et non celui des plus et des moins.

Les exemples ci-dessous montrent des guerriers utilisant cette méthode.

Tableau 3 : Personnages, Méthode III

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	15	13	14	15	14
Dextérité	11	12	9	10	12
Constitution	15	13	13	12	14
Intelligence	7	8	8	9	11
Sagesse	8	7	7	6	9
Charisme	7	12	7	7	11

Méthode IV (3d6, deux fois, placés au choix du joueur):

Cette méthode a tous les bénéfices des méthodes II et III. Peu (sinon aucuns) des personnages auront des scores bas. La majorité des scores se situant au-dessus de la moyenne. Les scores individuels, eux, ne sont toujours pas excessivement élevés, donc les personnages exceptionnels restent encore très rare. Par contre, la majorité des personnages sont au-dessus de la norme.



Désavantages de la Méthode IV:

Cette méthode de génération est plutôt lente, les joueurs prenant beaucoup de temps à comparer nombre de différentes combinaisons avec les pré-requis raciaux et de classe. Les nouveaux joueurs peuvent être abasourdis sinon confus par le nombre de choix possibles.

Encore ici les exemples ci-dessous sont placés pour créer des guerriers.

Tableau 4 : Personnages, Méthode IV

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	15	14	15	16	15
Dextérité	13	10	13	15	13
Constitution	13	12	15	15	15
Intelligence	13	9	13	12	13
Sagesse	13	9	11	13	12
Charisme	10	9	11	13	12

Méthode V (4d6, écarter le plus bas placé au choix du joueur):

Avant de choisir cette méthode, pensez à où est-ce que les aventuriers se placent en relation avec la populace générale. Il y a deux études de pensée sur le sujet.

La première soutient que les aventuriers sont des gens bien ordinaires, peut-être un peu plus téméraires, têtus ou fébriles. L'homme ou la femme de la rue pourrait être un aventurier - tout ce qu'il faut c'est le désir de l'être. Donc, les aventuriers ne devraient recevoir aucuns bonus spéciaux sur leurs jets de dés pour leurs traits.

La seconde soutient que les aventuriers sont des gens spéciaux, un cran au dessus de la norme. S'ils n'étaient pas exceptionnels, ils deviendraient journaliers et hommes d'affaires comme tout le monde. Les personnages-joueurs sont des héros, donc ils devraient recevoir des bonus pour les placer un cran au-dessus de la masse

Si vous choisissez la méthode V, vous êtes d'accord avec cette seconde vision et croyez que les aventuriers devraient être supérieurs aux autres.

Cette méthode crée des personnages au-dessus de la moyenne. Ils ne seront pas parfaits, mais les probabilités font que leurs pires scores seront dans la moyenne ou au-dessus. La majorité des scores sont exceptionnels (15 ou plus). Il est facile pour un joueur de créer un personnage de n'importe quelle race ou classe.

Désavantages de la méthode V:

Comme toutes celles qui laissent arranger les scores au désir du joueur, cette méthode prend un certain temps. Elle crée aussi une forte tendance vers les "super" personnages. Ceci peut devenir un problème si votre campagne n'est pas orientée dans cette direction.

A moins que vous ayez une forte expérience en tant que MD, faites attention aux personnages extrêmement puissants. Ils sont plus difficiles à défier et contrôler que les personnages de puissance modérée. D'un autre côté, leurs chances de survie à bas niveaux sont supérieures à celles des personnages plus "ordinaires" (voir "Les Super Personnages" ci-dessous).

Une dernière chose: les scores de traits élevés sont plus communs, donc moins impressionnant à avoir, tel que le montre les personnages guerriers du Tableau 5.

Tableau 5 : Personnages, Méthode V

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	17	15	18/37	16	14
Dextérité	14	14	13	15	12
Constitution	15	14	14	15	17
Intelligence	13	11	10	14	8
Sagesse	13	10	11	15	8
Charisme	9	13	8	7	9

Méthode VI (Points plus dés):

Cette méthode donne aux joueurs le plus de contrôle sur leurs choix de personnages que toutes les autres méthodes. Un système de points fait qu'il est plus que possible qu'un joueur obtienne le personnage - au moins la race et classe - désiré. Néanmoins, ce joueur doit faire certains compromis.

Il est improbable que les dés tirés vont lui permettre d'avoir des scores élevés partout. Plus probablement, un ou deux scores seront exceptionnels: par contre, si les dés tirés sont plutôt faibles, il est fort probable que ceci soit faux. Le joueur doit peser prudemment le pour et le contre lorsqu'il crée son personnage.

Désavantages de la Méthode VI:

Cette méthode fonctionne mieux avec des joueurs expérimentés. Ceux qui sont peu familiers avec les différentes races et classes auront des difficultés à prendre les décisions nécessaires.

Le Tableau 6 montre des guerriers créés avec cette méthode.

Tableau 6 : Personnages, Méthode VI

	#1	#2	#3	#4	#5
Force	18/15	15	16	18/71	17
Dextérité	12	11	11	13	12
Constitution	12	9	12	18	14
Intelligence	11	9	10	11	11
Sagesse	9	9	10	8	10
Charisme	8	8	9	9	13

Les Super Personnages

Une des grandes tentations pour les joueurs est de créer des super personnages. Bien que ceci n'est pas vrai de chaque joueur, en tout temps, le désir pour la puissance au dessus de tout afflige la majorité des joueurs à un moment ou un autre.

Bien des joueurs ne voient leurs personnages que comme une collection de chiffres qui influent sur des systèmes de jeux. Ils ne pensent pas en fonction de développement de la personnalité de leurs personnages. Ce type de joueur veut gagner au jeu, d'une manière ou d'une autre. Ces joueurs manquent une grande partie du plaisir du jeu de rôle.

Si les joueurs créent des nouveaux personnages pour votre campagne, vous, le MD, n'aurez pas à faire face à de tels super-personnages. Les joueurs ne peuvent commencer la partie avec des traits supérieurs à 18 que si leurs races leurs donnent un bonus. Plus tard dans la campagne, certains événements ou magies peuvent augmenter les scores de traits plus haut que 18.

La plus grande difficulté se présente lorsqu'un joueur désire introduire un personnage d'une autre campagne où les personnages sont plus puissants. A moins que vous ne soyez prêt à les manier, ces super-personnages peuvent sérieusement chambarder votre campagne: les joueurs avec des personnages moyens deviennent graduellement ennuyés et irrités pendant que ces super-personnages dominent le jeu; les joueurs avec ces super-personnages se sentent retenus par ses faibles compagnons. Rien de cela contribue à l'harmonie et la coopération entre les personnages ou les joueurs.

La coopération est un élément clé du jeu de rôle. Dans chaque groupe de personnages-joueurs, chacun a des forces à apporter et des faiblesses à surpasser. Ceci est la base d'un groupe d'aventuriers: même un petit groupe avec assez de diversification peut accomplir des exploits plus grands que son apparence semble montrer.

Maintenant, ajoutez un personnage qui est une armée par lui-même. Il n'a pas besoin des autres personnages, sauf peut-être comme chair à canons ou porteurs. Il n'a pas besoin d'alliés. Sa seule présence détruit un des aspects fondamentaux du jeu: la coopération.

Identifier les Personnages Trop Puissants

Il n'y a pas de loi absolue pour définir ce qu'est un personnage trop puissant, puisque la définition varie de campagne en campagne. Les personnages moyens de votre campagne peuvent être des minables dans la campagne de votre ami. Ses personnages, à leur tour pourraient bien être fragiles dans d'autres groupes. Une certaine expérience est requise afin de pouvoir trouver le juste équilibre en termes de puissances, mais les personnages créés avec la même méthode devraient être au moins comparables.

Lorsque quelqu'un désire introduire un personnage d'une autre campagne et veut l'utiliser dans la vôtre, comparez le dit personnage à ceux déjà dans la partie. Vous ne le voulez ni très fort, ni trop faible. Evidemmnent, méfiez-vous d'un personnage dont les scores de traits sont tous des 18!

Comment traiter avec des Personnages Trop Puissants

Si vous décidez qu'un personnage est trop puissant, le joueur a deux choix. Un, il peut choisir d'affaiblir son personnage de quelque manière que ce soit (assujetti à votre approbation). Ceci peut-être aussi simple que d'exclure quelques objets magiques "Non, tu ne peux conserver cette *Sainte Lame + 5* qui lance des *Boules de Feu* de 20 dés dans ma campagne!"). Deux, le personnage peut consentir à ne pas utiliser quelques habiletés spéciales: "Je me fous que ton ex-MD a donné à ton personnage le "Mauvais Oeil", tu ne peux porter la guigne à mes jets de dés !!".

Si ce type de changement semble trop drastique ou requiert de modifier scores ou niveaux, une meilleure option est de simplement créer un nouveau personnage. Le vieux personnage peut être utilisé, sans ajustements, dans la campagne pour laquelle il a été fait. Le nouveau personnage, plus approprié à votre campagne, peut-être développer dans votre partie. Rappelez-vous toujours que ce n'est pas parce qu'un MD a permis une chose que vous devez faire de même.

Personnages Sans Avenir

A l'autre extrême du super-personnage se trouve celui qui semble sans avenir. Le joueur est convaincu que son personnage a une faille fatale, garantissant une mort rapide et horrible sous les griffes de quelque ennemi imaginaire. Découragé, il demande s'il peut écarter ce personnage et en créer un autre.

En réalité bien peu, sinon aucun, des personnages sont véritablement sans espoir. Certainement, les scores de traits influent sur le jeu, mais ils ne sont pas le facteur principal de l'équation de la chance de succès ou d'échec d'un personnage; beaucoup plus important sont l'ingéniosité et la finesse que le joueur insuffle au personnage lorsqu'il le joue.

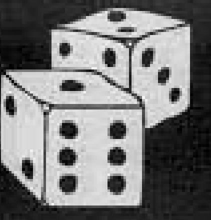
Lorsqu'un joueur se plaint de sa malchance et de son personnage sans avenir, il se plaint peut-être plus de fait que le personnage n'est pas exactement ce qu'il voulait. Bien des joueurs écartent tout personnage qui n'a qu'un seul trait au-dessus de la moyenne.

D'autres se plaignent qu'un nouveau personnage ne se qualifie pas pour leur classe ou race favorite. D'autres encore restent engagés en vitesse super-personnage. Certains veulent des personnages sans pénalités. Certains désirent toujours jouer un certain type de personnage et se croient trompés si leurs scores ne le permettent pas.

Et certains citeront des théorèmes mathématiques comme preuve que leur personnage est sans avenir: "Un personnage a besoin d'au moins 75 points en scores de traits pour survivre" ou "un personnage qui n'a pas au moins deux 15 ou plus est une perte de temps". En réalité, il n'existe aucune règle pour déterminer si un personnage est sans avenir De fait, il y a très peu de personnages sans avenir.

Comment Traiter avec des Personnages Sans Avenir

Avant d'accepter qu'un personnage est sans avenir, considérez les motivations du joueur. Essayez d'être ferme et encouragez les joueurs à essayer les soi-disant "mauvais" personnages. Ils se pourraient qu'ils apprécient jouer un personnage vraiment différent pour une fois.



Un personnage avec un ou plusieurs scores très bas (6 ou moins) semble être perdant d'avance, à un point qu'il ne serait pas amusant à jouer. Simplement dit, ceci est faux! Tout autant que des scores exceptionnels rendent un personnage unique, il est de même des scores très bas. Entre les mains de bons "rôlistes", de tels personnages sont très amusants. Encouragez vos joueurs à être créatifs et téméraires. Certains des personnages les plus mémorables de l'histoire et de la littérature ont accédé à la grandeur en surpassant leurs faiblesses.

De plus d'une manière, le personnage moyen est le pire de tous. Des scores exceptionnellement hauts ou bas donnent au joueur quelque base sur laquelle il fonde son jeu; qu'il soit aussi agile qu'un chat ou plus stupide qu'une roche, au moins le personnage a "quelque chose" d'excitant à jouer.

Les personnages moyens n'ont pas ces points de relief. Cet unique quelque chose de spécial qui fait briller un personnage doit être fourni par le joueur et cela n'est pas toujours facile. Trop de joueurs sont les proies du syndrome du "Bof, c'est le guerrier typique quoi...".

Néanmoins, il est vrai que même un personnage moyen est correct. Le véritable personnage sans avenir est celui qui ne peut se qualifier à aucune classe. La "jouabilité" de tous les autres personnages est entre vos mains.

Traiter avec les Insatisfaits

Malgré tous les ci-hauts mentionnés, vous ne devriez pas forcer un joueur à accepter un personnage qu'il n'aime vraiment pas. Tout ce que vous accomplirez est perdre un joueur. Si quelqu'un est vraiment insatisfait, faites quelques ajustements au personnage ou laissez le joueur en créer un autre.

Voici quelques conseils lorsque vous ajustez les traits d'un personnage:

- N'ajustez aucun score de trait au-dessus du minimum requis pour qualifier le personnage pour une certaine race ou classe. Vous êtes assez aimable déjà d'ajuster sans donner des bonus de 10% aux points d'expérience. .
- N'ajustez aucun score au-dessus de 15. Seules deux classes ont des pré-requis supérieurs à 15: paladin et illusionniste. Si vous donnez ces classes, elles perdent de leur charme. .
- N'ajustez pas un score qui n'est pas requis pour la classe ou race désirée par le joueur.
- Pensez-y bien avant d'ajuster un score de trait afin de permettre à un joueur de se qualifier pour une classe de personnage optionnelle s'il se qualifie déjà pour la classe standard de ce groupe. Par exemple, Si Erz a les scores pour être un demi-elfe guerrier, a-t-il vraiment besoin d'être un demi-elfe rôdeur? Encouragez le joueur à développer un personnage qui a toujours voulu être un rôdeur, mais qui n'en a jamais eu la chance, ou qui se croit un rôdeur mais qui est allergique aux arbres. Encouragez le jeu du rôle!

Les *Souhaits* et Les Scores de Traits

Tôt ou tard, les personnages-joueurs obtiendront des *souhaits*. Les *souhaits* tiennent du fantastique et permettent aux joueurs créatifs de tricher les règles de magnifiques façons. Inévitablement, un certain joueur utilisera un *souhait* afin d'augmenter un de ses traits. Aucun problème. Les personnages-joueurs devraient avoir l'occasion d'augmenter leurs scores de traits. Cela ne peut être trop facile par contre, sinon tous les personnages de votre campagne auront des 18 partout!

Lorsqu'un *souhait* est utilisé pour augmenter un score de 15 ou moins, chaque *souhait* augmente le score de 1. Par exemple, un personnage avec un score de 15 de Dextérité peut utiliser un *souhait* pour faire passer sa Dextérité à 16.

Si son score de trait est entre 16 et 20, chaque *souhait* augmente de trait d'un dixième de point. Le personnage doit ainsi utiliser dix *souhaits* pour augmenter sa Dextérité de 16 à 17. Le joueur peut inscrire ceci sur sa feuille de personnage comme 16.1, 16.2 etc. Les fractions de point n'ont aucun effet tant que les dix *souhaits* n'auront pas été faits.

Si un personnage de groupe combattant a une Force de 18, chaque *souhait* augmente sa force de dix pour cent. Donc, onze *souhaits* sont requis pour passer à 19 de Force.

Quand un score est plus grand que 20, chaque *souhait* augmente de trait d'un vingtième de point.

Cette règle s'applique seulement aux *souhaits* et pouvoirs similaires. D'autres objets magiques (manuels, livres, etc.) et l'intervention de forces supérieurs peuvent automatiquement hausser un score de trait d'un point, peu importe sa valeur actuelle.





Les Joueurs avec Plusieurs Personnages

Habituellement, chaque joueur contrôle un seul personnage, mais parfois les joueurs voudront ou auront besoin de plus d'un. Plus d'un personnage par joueur est, dans la juste situation, acceptable.

Des qu'une campagne est en marche et que les joueurs apprennent plus sur le jeu (le monde alentour), ils peuvent désirer avoir des personnages dans plusieurs régions éparpillées au travers du dit monde. Avoir plusieurs personnages qui vivent et gravitent dans différentes régions permet une grande variété au jeu. Les personnages sont habituellement assez éloignés l'un de l'autre, ce qui fait que les événements d'une région n'en affecte pas une autre.

Parfois les joueurs désirent essayer une classe ou race différente de personnage , sans abandonner toutefois leurs anciens personnages plus expérimentés. Encore ici, éparpiller ces personnages à travers le monde de la campagne est un moyen efficace de les garder séparés et uniques. Autant que possible, évitez que les joueurs aient plus d'un personnage dans la même région. Si, pour quelque raison, les joueurs doivent avoir plusieurs personnages dans la même région, faites qu'ils soient significativement de niveaux d'expériences différents. Cette seule différence devrait faire que ces personnages ne se rencontreront pas souvent.

Si les joueurs à personnages multiples sont permis, chaque personnage devrait être différent et distinct. Il est parfaitement juste de trancher que chacun des personnages contrôlés par le même joueur doit être de classe sinon même de races différentes. Ceci aidera le joueur à différencier les personnages dans son imagination.

Si un joueur a plus d'un personnages, demandez-lui de choisir lequel il veut jouer pour l'aventure avant qu'il sache ce que l'aventure comporte. Si une aventure s'étire sur plusieurs sessions de jeu, le même personnage devrait être utilisé. Tous les autres personnages sont occupés à des choses et d'autres pendant ce temps.

Evitez de laisser les joueurs prendre plus d'un personnage lors d'une aventure. Ceci se produit habituellement lorsque le groupe de personnages assemblés pour l'aventure est insuffisant pour l'entreprendre sans danger. La meilleure solution à ce problème est d'ajuster l'aventure, utiliser une autre aventure, ou ajouter au groupe des engagés PNJs.

Les Problèmes des Personnages Multiples

Jouer le rôle d'un seul personnage en profondeur est plus qu'assez de travail pour une personne. Ajouter un second personnage se traduit souvent par le fait que les personnages deviennent des listes de chiffres plutôt que des personnalités.

Objets Partagés

L'un des problèmes d'un seul joueur/plusieurs personnages qui doit être tué dans l'oeuf est celui de l'équipement partagé. Certains joueurs échangeront à droite et à gauche objets magiques, trésors, cartes, argents et équipement entre leurs personnages.

Par exemple, Erz part à l'aventure et emprunte l'*anneau d'invisibilité* de Retando en échange des *bottes de rapidité* du premier. Bref, chaque personnage a le trésor accumulé des deux aventuriers pour s'équiper.

Ne le permettez pas! Même si un joueur contrôle les deux personnages, ce ne sont pas des clones. L'équipement et trésor de chacun sont des possessions extrêmement précieuses. Est-ce qu'Erz prêterait ses bottes à un autre joueur? A un PNJ? Probablement pas, et ce dans les deux cas. A moins qu'un personnage ne soit (stupidement) généreux dans tous les aspects de sa personnalité, vous le MD avez tous les droits (sinon le devoir) d'interdire ce genre de conduite.

Information Partagée

L'information est un problème plus difficile à contrôler. Vos joueurs doivent comprendre la distinction entre ce qu'ils savent et ce que leurs personnages savent. Vos joueurs ont lu les règles et partagé des histoires sur leurs parties. Ils se sont arrachés les cheveux lorsque le groupe entier fut transformé en décorations de jardins par la méduse qui vit au-delà du Seuil Noir. Ceci est ce que vos joueurs savent. Aucun autre personnage ne sait ce qui s'est passé, sauf ceci: ils ont traversé le Seuil Noir et n'en sont jamais revenus.

Ce problème d'information-joueur/information-personnage est toujours présent, mais il empire lorsque des joueurs contrôlent plus d'un personnage dans la même région. Il faut d'excellents joueurs pour ignorer l'information que leurs personnages ne savent pas, surtout lorsqu'une situation dangereuse se présente. La meilleure solution est d'éviter une telle situation. Si elle se présente et que les joueurs semblent s'avantager en utilisant des informations qu'ils ne connaissent pas vous pouvez les décourager en changeant légèrement certaines choses. Toutefois, la prévention est le meilleur remède.

Et rappelez-vous, lorsque des problèmes se présentent (et ils vont se pointer!), n'abandonnez pas. Au contraire, essayez de transformer le problème en aventure.

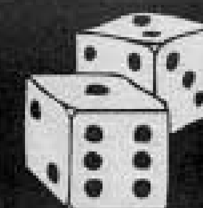
L'Historique d'un Personnage

Lorsque vous regardez un personnage terminé, vous remarquerez qu'il y a plusieurs questions sans réponses: Qui étaient les parents? Sont-ils vivants? Est-ce que le personnage a des frères et soeurs? Où est-il né? A-t-il des amis ou ennemis notables ou de renoms? Est-ce que sa famille est riche ou pauvre? Est-ce qu'il a une maison familiale? Est-il en exil? Est-il civilisé et cultivé ou primitif et barbare? Bref, comment le personnage s'emboîte-t-il dans le monde de campagne?

Il n'y a aucunes règles pour répondre à ces questions. *Le Manuel des Joueurs* et *Le Guide du Maître* ont été écrits pour vous aider à ouvrir les portes de votre imagination. Les règles d'AD&D ne prétendent pas vous dicter comment sera votre monde de campagne. Les décisions sont entre vos mains.

Considérez ce qui arriverait si les règles dictaient les réponses aux questions ci-dessus. Par exemple, disons que les règles établissent que 50% des personnages proviennent de cultures barbares,et que vous menez une campagne centré dans une immense ville sophistiquée (la Nouvelle Rome de votre monde). Encore plus ridicule serait de citer le contraire, que 50% des personnages proviennent des villes et que votre campagne se situe dans les contrées barbares. Ou comment expliqueriez-vous que 20% des personnages sont des marins alors que vous avez placé vos aventures au coeur d'un désert plus grand que le Sahara?

Ce livre pourvoit suggestions et idées sur comment créer une campagne, mais il n'y a rien dictant où se situe ou comment sera votre campagne. Cela ne veut pas dire que l'historique d'un personnage ne doit



pas être détaillé - de tels historiques ajoutent beaucoup de profondeur et au jeu de vos joueurs et de leurs personnages. Toutefois, il est à vous de modeler l'historique des personnages selon les besoins de votre campagne.

Laissez les Joueurs faire le Travail

Bien sur, vous n'avez pas à faire tout le travail. Vos joueurs peuvent vous fournir une grande part d'énergie, d'enthousiasme et les idées requises. Votre travail est de diriger et contrôler.

Laissez-vos joueurs décider quel genre de personnes leurs personnages seront: l'un, peut-être un nomade endurci, l'autre un galant sur-civilisé, d'autres, ouvriers-cultivateurs ou vieux loups de mer. Laissez les joueurs décider et ensuite dites leur si, et comment, leur personnage s'immiscent dans votre campagne.

Lorsqu'un joueur déclare, "Mon nain est un petit bonhomme dur et grossier, qui n'aime ni humains, ni elfes", vous pouvez répondre: "Va, il est probablement du clan Démokr, habitant les régions montagneuses". Ce genre de coopération aiguillonne votre créativité, et implique vos joueurs dès le début. Vous avez a machiner les réponses à leurs questions et des manière de faire aboutir leurs désirs dans la campagne; ils sont récompensés par le sentiment qu'ils obtiennent ce qu'ils veulent.

Un historique bien travaillé peut faire plus que satisfaire émotionnellement. Il peut aussi pourvoir une motivation pour les personnages-joueurs d'accomplir certaines aventures.

Qu'est qu'un nain du clan Démokr fait si loin de chez lui? Est-il un paria qui cherche quelque manière de prouver à nouveau sa valeur au clan? Peut-être est-il une âme fébrile, désireux de voir le monde.

Un personnage peut avoir à venger ses parents, retrouver un membre de sa famille, un blâme à absoudre, ou même recapturer un amour perdu. L'historique d'un personnage peut être utilisé pour construire des intrigues subordonnées au cadre général de la campagne, enrichissant les réciprocités et descriptions entre personnages.

L'historique ne doit pas être forcé: n'insistez pas pour qu'un joueur fasse que son personnage ait une grand-mère paralytique, trois soeurs kidnappées par des gitans, un rival aux sombres intentions, et que le blason de sa famille soit entaché. Au lieu de tout cela, voyez si le joueur n'a pas quelques idées au sujet de son personnage. Pas tous les joueurs en auront, mais le jeu de AD&D dépend autant des idées de vos joueurs que des vôtres.

Les personnages dont les joueurs sont heureux et confortables, créeront leurs propres idées et intérêts. Les joueurs intéressés par l'historique de leurs personnages peuvent être une source d'énergie créative alors qu'ils vous offrent un flot de nouvelles idées.

Les Historiques Problématiques

Certains points d'un historique peuvent et créent des problèmes dans une campagne. A premier rang de ceux-ci est la noblesse, suivi de près par la grande richesse.

Problèmes de la Noblesse

Certains aiment l'idée que leurs personnage soit le Prince Ainsi-soit-il ou le fils du Duc Patatras. Trop souvent, ceci mène à un abus de pouvoir. Le joueur présume, correctement et incorrectement, que le titre dote son personnage de certain privilèges: le droit à un revenu instantané, de défier la loi, à une bande infinie de PNJs, informations, ressources et le pire de tout, le droit d'utiliser leur influence pour caser les autres membres du groupe. Ce genre de personnage devient rapidement un emmerdeur pour les autres joueurs et trouvera toujours quelques manières de bouleverser les aventures bien préparées.



Les titres peuvent être permis, mais le MD doit contrôler les personnages nobles. La plus efficace et facile des méthodes de contrôle est de retirer tout bénéfice qu'adjuge, par droit, un titre.

Le personnage-joueur noble peut être le fils d'un duc appauvri. Il est peut-être l'héritier mais il hérite aussi de ses dettes. Au lieu de chercher à impressionner, ce fils de pauvre pourrait être très heureux de rester incognito afin de ne pas attirer les créditeurs de son père. Après tout, il est fort difficile d'amasser une fortune en aventure lorsque les percepteurs ne sont pas loin.

Pareillement, un personnage prince pourrait être le fils d'un despote ou d'un roi incompétent, peut-être même un renversé pour ses abus. Une telle personne cacherait sa lignée puisque la majorité des paysans voudraient probablement "évoquer" certains faits du règne paternel.

Bien sûr, ce genre de manipulations de votre part deviendront plutôt ennuyantes, pour vous et vos joueurs. Pas tous les ducs peuvent être endettés, ni chaque trône usurpé. Pousser trop loin cette méthode détruira la validité de la noblesse et des titres dans votre campagne.

A longue échéance, il vaut mieux que les personnages-joueurs ne soient pas anoblis, avec le but possible à l'un deux de gagner un "Sieur", "Dame" ou "Chevalier". Imaginez leur fierté lorsque vous conférez ce titre à leur personnage (et, imaginez les épreuves qu'ils ont surmontées pour obtenir ce titre!).

Problèmes de la Richesse

Un autre problème qu'il vous faudra contrôler est les personnages de famille riches. Ceci est aussi associé au problème des titres de noblesse puisque ces derniers sont souvent de la haute société et donc riches. De tels personnages, étant riches, sont dépourvus d'une des motivations d'être aventurier : le désir de faire fortune.

Effectivement, ils voient leur richesse comme une manière d'acheter la solution aux problèmes. Souvent, ils soumettront quelque raisonnable (et, pour le MD, dé-

sastreuse à sa préparation) combine pour rendre leur vie d'aventurier plus facile. Il est possible, bien sûr, d'engager un magicien pour créer un objet magique ou de lever une vaste armée, et cela dès le premier niveau du personnage. Ce genre de choses aura un effet indésirable sur votre campagne.

Il y a des façons de contrôler ces problèmes tout en permettant aux joueurs l'historique qu'ils désirent. Pensez au Monde d'aujourd'hui et combien il est difficile de convaincre famille et amis de vous donner de l'argent, surtout en forts montants. Vous pouvez avoir une famille qui vous aime et des amis généreux, mais il y a des limites.

Dans votre campagne, les parents peuvent en avoir assez de supporter leurs enfants. Des frères peuvent devenir amèrs, voyant comment ils sont trichés de leur héritage. Des soeurs peuvent s'offusquer à la dilapidation de leur dot.

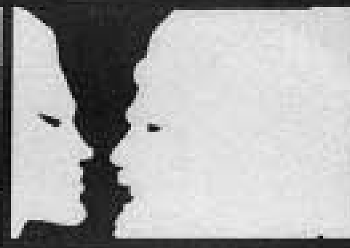
La tradition médiévale faisait que l'héritage terres et biens soit divisé également entre les fils (l'une des raisons qui a effondré l'empire de Charlemagne après sa mort). Vous pouvez utiliser cette tradition pour réduire la bourse du personnage

De plus, les familles ne sont pas immunisées aux effets de l'avidité et de la convoitise: plus d'une histoire tourne autour d'une trahison fraternelle. Un personnage riche pourrait se réveiller et découvrir que sa famille a été dépossédée de tous ses biens.

L'Historique comme Historique

L'histoire d'un personnage est un outil pour le "rôliste". Il pourvoit le joueur avec plus d'information sur son personnage, plus de personnalité sur laquelle bâtir et ce dès le départ. L'historique devrait compléter votre campagne et la pousser plus loin. Les détails d'un historique doivent rester là , dans l'historique. Ce que vos personnages font et feront est plus important que ce qu'ils étaient et ce qu'ils ont faits.





Bien des facteurs influencent l'origine d'un personnage. Deux des plus importants sont sa race et sa classe, (voir chapitre 3, "Classes de Personnage"). D'une certaine manière, la classe d'un personnage est sa profession: certains sont guerriers, certains magiciens, d'autres clercs et ainsi de suite. La race d'un personnage restreint la sélection de classes disponibles à ce dernier : seuls les humains ont droit à toutes les classes et leurs options. Les races non-humaines sont limitées et cela pour deux raisons :

• Premièrement, ces limites existent afin de guider les joueurs vers des "carrières" qui sont reliées aux différentes races: les nains sont, jusqu'à un certain point, anti-magiciens, donc incapables de manipuler à souhait la magie - ils ne peuvent devenir des magiciens. Les petites-gens, bien que très près de la nature, n'ont pas la dévotion et volonté nécessaires pour devenir druides. Des situations analogues existent pour les autres races.

• Deuxièmement, ces races semi-humaines ont des avantages, habiletés et talents que ne possèdent pas les humains. La flexibilité de choix parmi les classes est un des seuls avantages des humains.

L'Humanité sans Humains

Le MD peut, s'il le désire, décider de permettre n'importe quelle classe pour n'importe quelle race. Ceci réjouira vos joueurs! Mais avant d'ouvrir les vannes, pensez aux conséquences.

Si le seul avantage des humains est donné à toutes les autres races, qui voudra jouer un humain? Les humains seront logiquement la race la plus faible de votre monde fantastique. Pourquoi jouer un paladin de 20ième niveau humain, alors que vous pourriez jouer un paladin de 20ième niveau elfe, et ainsi obtenir toutes les habiletés des paladins et des elfes?

Si aucun des personnages-joueurs n'est humain, il est probablement logique de supposer qu'il n'y a aucun personnage non-joueur d'importance qui soit humain. Votre monde de campagne n'aura ni royaumes, ni rois, ni empereurs, ni magiciens de renoms qui soient de race humaine. Ce monde sera mené par elfes, gnomes et nains.

Ceci n'est pas nécessairement mauvais, mais vous devez considérer quel genre de monde des non humains créeraient. Construire un monde de campagne fantastique solide et crédible est une tâche intimidante: faire de même avec un monde fantastique *fatalement étranger* (ce qui serait un monde sans humains) est un défi même pour les meilleurs auteurs de fantaisie et/ou de fiction.

Que serait la vie d'une famille non humaine? Quelles seraient les divertissements et plaisirs? Quelles choses ou principes tiendraient-ils à coeur? Quel genre de gouvernement mènerait une telle société? Une société gouvernée par des elfes serait bien différente de celle menée par des hommes!

Il est possible que certaines classes ou emplois n'existent tout simplement pas. La vocation de paladin, par exemple, pourrait-être une perspective uniquement humaine. Est-ce que des elfes ou des nains élèveraient à ce point les mêmes valeurs d'ordre, loi, bien et communauté auxquelles un paladin aspire? Si vous changez simplement l'image c'est à dire faire que des paladins elfiques agissent tels des paladins humains, tout ce que vous obtenez est un cas de syndrome d'humains dans de drôles d'habits. Rappelez-vous que même la race humaine a de vastes différences culturelles. Pensez combien grandes ces différences seraient si en plus le sang était complètement différent!

De plus, si les humains ne sont que faibles, comment seront-ils traités par les autres races: dédain? esclavage? Considérez le tout et vous verrez que les humains, dans un telle situation, se retrouveraient en bien mauvaise posture. Par contre si après avoir considéré le tout, vous décidez d'expérimenter avec des choix et limites de classes non-standard, nous offrons les suggestions suivantes:

• Ne permettez des combinaisons race/classe non-standard que sur une base "cas par cas". Si vous établissez une règle générale - "les elfes peuvent être paladin "-, vous vous retrouverez soudainement avec six personnages-joueurs elfes-paladins. Donc si un joueur veut désespérément jouer un paladin elfique, demandez-lui de vous soumettre une justification : pourquoi cet elfe est-il paladin? Cette justification doit être plausible et compatible avec votre monde de campagne. Si elle vous satisfait, permettez à ce joueur, et seulement à ce joueur, de jouer un paladin elfe. N'oubliez pas d'expliquer aux autres joueurs que ceci n'est qu'une expérience.

• Ne permettez aucun autre personnage similaire dans la partie tant que vous n'avez pas expérimenté à satisfaction avec le premier. Ceci vous permettra d'évaluer correctement si cette nouvelle classe fonctionne dans vote campagne. Si tout va comme sur des roulettes, félicitations, vous avez élargi l'horizon de jeu de votre campagne et de vos joueurs. Si rien ne va, n'hésitez pas à demander au joueur de retirer son personnage ou de le convertir à une autre classe (guerrier elfe normal). Jamais vous ne devez permettre la continuation du jeu quand un personnage déséquilibre la partie.

En suivant cette simple règle, vous pouvez éprouver de nouvelles combinaisons races/classes sans mettre en danger votre campagne. Prudence et modération sont les clés de ce genre d'expérience.

Progression en Niveau des Races

L'autre caractéristique propre de à la race humaine est que cette dernière n'a aucune limite de progression en terme de niveau. Dans le jeu d'AD&D, les humains sont plus motivés (en fait, presque possédés par l'ambition et le désir de la puissance) que toute autre race demi-humaine. Donc, ils progressent plus rapidement et repoussent les limites toujours plus loin.

Les demi-humains peuvent atteindre des niveaux plus que respectables dans certaines classes mais il n'ont pas le même potentiel illimité. Certains joueurs peuvent contester ce point en indiquant que la durée de vie de certains non-humains leur permettra automatiquement d'atteindre de plus hauts niveaux. Ceci peut être un problème pour le MD.

Les personnages demi-humains sont restreints en termes de niveaux qu'ils peuvent atteindre afin de préserver une certaine uniformité ("les humains ont plus de flexibilité que les demi-humains") et d'imposer un équilibre de jeu. Par contre un MD peut changer, ou éliminer, ces limites comme bon lui semble. Comme pour les limites de classes, les conséquences d'une telle décision doivent être observées.

Ayant une espérance de vie plus grande, les demi-humains sans restrictions atteindraient rapidement de très hauts niveaux de puissance hors de la portée des humains. Le monde du jeu serait dominé par ces êtres extrêmement puissants, à l'exclusion des humains. Les héros humains ne

TABLEAU 7 : LIMITES DE CLASSES ET DE NIVEAU PAR RACE †

	Humains	Demi–Elfes	Elfes	Gnomes	Nains	Petites–Gens
Barde *	U	U	–	–	–	–
Clerc	U	14	12	9	10	8
Druide *	U	9	–	–	–	–
Guerrier	U	14	12	11	15	9
Illusioniste *	U	–	–	15	–	–
Mage	U	12	15	–	–	–
Paladin	U	–	–	–	–	–
Rôdeur	U	16	15	–	–	–
Voleur	U	12	12	13	12	13

* Ces classes de personnage sont optionnelles.

U Un personnage peut progresser jusqu'au maximum possible de la dite classe; le *Manuel des Joueurs* donne les règles pour l'avancement des personnages jusqu'au 20ème niveau.

– Un personnage ne peut être de cette classe.

† Les personnages avec moins que les pré-requis exceptionnels ne peuvent avancer au-delà du niveau indiqué.

pourraient se comparer aux héros elfes et nains.

Avec leurs autres avantages innés, les demi-humains deviendraient le choix de race de prédilection: personne ne voudrait jouer un humain. Ceci n'est pas nécessairement mauvais, mais ce serait tellement différent. La partie serait tout autre que celle jouée dans un monde d'épées et magie standard. Vous, le MD, serez forcé de placer et de créer un environnement différent, probablement une époque ancienne, où elfes et nains menaient le monde avant l'ascension de l'homme (bien que cette situation soit fortement improbable vu l'environnement).

Progression Ralentie (Règle Optionnelle)

Si vous décidez de permettre la progression illimitée aux demi-humains, prenez en consideration cette suggestion: afin de contrebalancer la longue espérance de vie des demi-humains, ralentissez leur progression. Exigez que les demi-humains doivent accumuler deux, trois ou même quatre fois plus de points d'expérience qu'un humain afin de progresser d'un niveau.

Ceci permet aux humains d'avancer plus rapidement que leurs camarades aux longues-vies, qui eux rattraperont leurs compagnons humains éventuellement (souvent lorsque ces humains sont morts). Si cette solution logique est inacceptable selon vos joueurs, vous devrez établir un compromis.

Le meilleur compromis est probablement de permettre l'avancement normal (ou à coût double) jusqu'au "maximum" permis auparavant. Puis exigez par la suite que les joueurs accumulent trois ou quatre fois plus de PX pour progresser au-delà de ce "maximum". Les personnages avanceront très lentement, mais les joueurs auront un but et le sentiment qu'ils accomplissent quelque chose lorsqu'ils montent d'un niveau.

Limites Standard de Classes et de Niveaux

Avant d'ajuster ou de lever la barrière sur les limites de niveau, familiarisez-vous avec le jeu et les points d'équilibre existant. Seulement après avoir expérimenté et être confortable avec ceux-ci, devriez-vous décider s'ils doivent être changés. Le Tableau 7 résume toutes les limites existantes pour classes et niveaux.

Surpasser les Limites de Niveaux (Règle Optionnelle)

Les personnages demi-humains avec de hauts scores de traits dans leurs pré-requis peuvent surpasser les limites de niveaux raciales. Dans les cas où il y a plus d'un pré-requis, le moins élevé est utilisé pour calculer tout niveau additionnel.

Les niveaux en plus disponibles aux personnages avec hauts scores de traits pré-requis sont indiqués au Tableau 8. Les niveaux additionnels sont ajoutés au maximum possible, peu importe la classe ou la race.

Par exemple, un demi-elfe est limité au 12ième niveau en tant que voleur. Un demi-elfe avec une Dextérité de 17 a droit, par contre, à deux niveaux en plus. Il pourrait donc progresser jusqu'au 14ième niveau.

TABLEAU 8 : BONUS SELON LES PRE-REQUIS

Score du trait	Niveau en plus
14 - 15	+1
16 - 17	+2
18	+3
19	+4

Créer de Nouvelles Races de Personnages-Joueurs

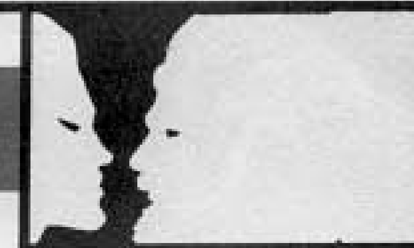
Les races indiquées dans le *Manuel des Joueurs* ne représentent que quelques-unes des races intelligentes possibles dans les mondes du jeu d'AD&D. Des MDs téméraires et des joueurs curieux voudront peut-être essayer d'autres races, telles ogre, lycanthrope, orque, homme-lézard, ou même dragon.

Avant de se jeter à l'eau, sachez ce que vous voulez faire. L'utilisation sans inhibition ou considération de races non-standard au jeu peut facilement détruire une campagne. Considérez une nouvelle race sous une variété d'angles:

Comment est-ce que la race fonctionnera avec les personnages-joueurs? Où se place-t-elle dans la campagne? Qu'est-ce que cette race apporte au jeu que vous ne pouviez accomplir avec l'une des autres?

La majorité des joueurs qui désire jouer un personnage de race hors de l'ordinaire recherche l'excitation du défi que cette situation peut apporter au jeu de rôle. Il y a, par contre, certains joueurs qui ne verront cette nouvelle que comme l'occasion d'abuser des règles de jeu et/ou des situations de la campagne. Tout comme changer les limites de sélection et de progression, vous êtes avisés de proceder lentement et avec précaution lorsque vous entrez dans cette nouvelle situation.

Permettre aux joueurs de jouer des races inhabituelles introduit toute une nou-



velle batterie de problèmes pour le MD. Lors de la création d'une nouvelle race de personnages-joueurs (demi ou non humains), les règles et suggestions suivantes devraient être considérées:

La race devrait être humanoïde (c'est à dire ayant deux mains, au moins deux jambes et se tenant généralement debout). Cette race doit pouvoir se déplacer sur terre et aussi être intelligente. Un orque ou un centaure serait acceptable.

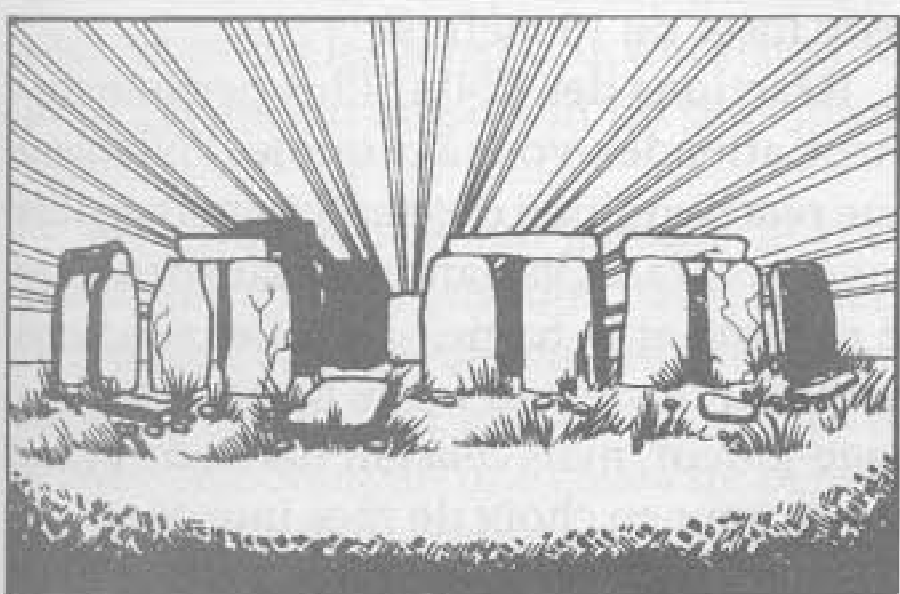
La race ne peut avoir des habiletés au delà de l'étendue de celles déjà données pour les autres races de personnages-joueurs. Bien qu'un dragon puisse se métamorphoser en humain, ce ne peut être une race pour PJ puisqu'elle possède un souffle, peut se métamorphoser et peut invoquer des sorts et n'est pas humanoïde dans sa forme réelle. Un lutin ne pourrait être un personnage-joueur non plus puisqu'il possède des habiletés innées au-delà de celles déjà données pour les races de PJs.

La race ne peut-être extra-dimensionnelle ou utiliser des puissances extra-dimensionnelles. Elle ne peut avoir des talents innées d'invocation de sorts, être mort-vivante ou avoir de la résistance à la magie.

La race doit être coopérante et désireuse d'interagir avec le monde humain. Les duergars, une race de nains vivants dans les profondeurs de la terre, n'ont aucun désir d'échanger avec les humains et évitent le contact aussi souvent que possible. Les satyres s'offensent de la présence d'intrus dans leurs bois et clairières, ce qui les éliminent comme race de PJs. Vous devez jugez ce critère selon les conditions de votre monde de jeu.

Si ces conditions sont satisfaites, la race peut être considérée comme une race possible pour personnages-joueurs. Certains exemples qui rencontrent ces critères sont les demi-orques, orques, demi-ogres, hommes-lézards, gobelins, centaures et kobolds.

Lorsque vous essayez une nouvelle race de PJ, ne permettez qu'un seul joueur de cette race pour commencer. Ne commencez pas votre expérience avec un groupe composé strictement de demi-ogres. Commencez doucement: si la nouvelle race est trop puissante, elle peut être facilement éliminée.



Lorsqu'une nouvelle race est choisie, le véritable travail commence. Examinez la race et appliquez-y les critères suivants:

Traits des Personnages : Toutes les races, qu'importe la genre, utilisent la même méthode de génération des traits que celles des autres personnages-joueurs. Leurs scores se trouveront entre 3 et 18, à moins d'être ajustés par des plus ou moins.

La taille de la créature, définie dans le *Bestiaire Monstrueux*, affecte les traits ainsi:

Les créatures de taille minuscule (Mi) ont un ajustement au score de Force de -3. Celles de petites tailles (P) ont un ajustement de -1 à la Force. Les créatures de grande taille (G) ont un ajustement de +1 à la Force. Les créatures de taille énorme (E) ont un ajustement de +2, alors que celles de taille titanesque (T) ont un ajustement de +4 à leurs scores de Force.

Les créatures avec une intelligence plus faible que la moyenne (déterminée par le MD ou la description du *Bestiaire Monstrueux*) se voient infligées un ajustement de -1 à leur score d'Intelligence, et celles d'Intelligence exceptionnelle ou mieux gagnent un bonus de +1 à leur score d'Intelligence.

Tout autre ajustement est adjugé par le MD. Les candidats à de tels ajustements sont des pénalités au Charisme et à la Sagesse, et des plus ou moins à la Dextérité. Dans tous les cas d'ajustements, les bonus et pénalités devraient être équilibrés. Si une créature a un bonus de +4 à sa Force, elle devrait avoir une pénalité de -1 à l'un des autres traits. A l'exception de la Force, aucun ajustement ne devrait être supérieur à +2 ou inférieur à -2.

Traits Requis selon les Races : Il est possible qu'une créature ait des scores de traits apparemment illogiques. Toutefois, vous pouvez établir des minimums et maximums sur ceux-ci. Le Tableau 7 du *Manuel des Joueurs* indique ces limites pour les races standard. C'est le travail du MD de faire de même avec les races non-standard.

Comme baromètre, les créatures de taille grande (G) devraient avoir un minimum de 11 de Force et, à moins qu'elles ne soient décrites comme rapides ou agiles, devraient avoir un maximum de 17 de Dextérité. Les créatures lentes d'esprit (Intelligence faible) devrait avoir un plateau de 16 d'Intelligence.

Le MD peut déroger à tout pré-requis si, par exemple, un joueur veut jouer un géant des collines avec une Force de 6. Par contre une explication plausible devrait être avancée: dans le cas du faible géant des collines, il pourrait être l'avorton de la famille, rejeté pour sa faiblesse physique et forcé d'embrasser une carrière d'aventurier pour se faire valoir.

Classes de Personnages : Le MD doit juger quelles classes de personnages la nouvelle race peut être. Utilisez l'information du chapitre suivant comme guide et commencez par un choix limité: vous pouvez toujours l'augmenter plus tard.

Presque toute créature peut être un guerrier. Aucune (sauf un humain) ne peut être paladin. Celles préférant les bois et forêts, la vie au grand air, peuvent être rôdeur.

Celles ayant des pénalités de Sagesse ne peuvent être prêtres; certaines peuvent l'être si leurs descriptions mentionnent quelques prêtres PNJs et que la race a quelque organisation sociale (tribu, clan, etc). Aucune race non-standard ne peut-être druide, car cela est une attitude/croyance strictement humaine.

Celles avec des pénalités à l'Intelligence ne peuvent être magiciens. Si la description du *Bestiaire Monstrueux* sous-entend que la race est stupide, lente d'esprit ou peu disposée à la magie et l'invocation de sorts, elle ne peut-être prêtre ou magicienne.

Une pénalité à la Dextérité empêche le personnage de cette race d'être voleur. Les créatures de grandes tailles (G) ou plus ne peuvent être roublards. Si il est sous-entendu que la créature est maladroite ou gauche, elle ne peut permettre d'être voleur.

Une nouvelle race de personnage peut être multi-classée si plus d'une classe potentielle lui est ouverte (p.e., guerrier et mage). Les classes d'un même groupe ne peuvent être combinées pour former une option multi-classée (p.e., guerrier/rôdeur). Les personnages de ces races variantes doivent aussi avoir des scores de 14 (ou mieux) dans les pré-requis des deux classes afin d'être multi-classés. Cette dernière condition ne s'applique pas aux races standard.

Limites de Progression en Niveaux : comme tous les non-humains, les nouvelles races de personnages-joueurs ont des limites de progression en niveau. Toute-

fois, ces limites sont inférieures à celles des autres races standard, car ces races variantes sont peu habituées à la vie d'aventure. Ce qui explique peut-être pourquoi les PJs de cette race sont si rares.

Le niveau maximum qu'un personnage d'une race variante peut atteindre dépend du (ou des !) score pré-requis du personnage. Utilisez le Tableau 9 pour déterminer la limite de progression en niveaux du personnage.

Tableau 9: NIVEAU MAXIMUM DE PROGRESSION POUR LES RACES VARIANTES

Score pré-requis	Limite en niveaux
9	3
10	4
11	5
12	6
13	7
14	8
15	9
16	10
17	11
18 et +	12

Contrairement aux races demi-humaines standard, les nouvelles races variantes ne peuvent pas atteindre des niveaux supplémentaires en raison d'un score élevé dans un pré-requis. Il est déjà assez inusité qu'un membre de cette race soit un personnage-joueur! Sans l'aide de plusieurs *Souhaits*, un personnage de race variante ne peut briser la barrière du 12ième niveau.

Alignement : Le *Bestiaire Monstrueux* indique l'alignement de la plupart des races. Si un absolu est indiqué (p.e.,"Bon"), le joueur a cet alignement. Si seulement des tendances sont données, le joueur peut choisir n'importe quel alignement.



Points de Vie : Toutes les créatures déterminent leurs points de vie (pv) en utilisant le dé approprié à leur choix de classe. Au 1er niveau, les créatures de taille "Grande" (G) ou plus, obtiennent un point de vie supplémentaire par Dé de Vie qu'elles recevraient normalement (les plus aux dés sont ignorés), en plus de leur ajustement de Constitution. Ainsi un ogre/guerrier avec une Constitution de 12 obtiendrait quand même un bonus de +4 pv au premier niveau puisque les ogres ont normalement 4 Dés de Vie. Ceux qui croient que ceci est un énorme avantage, rappelez-vous que les créatures de taille grande (G) ou plus se voient infliger des dégâts proportionnels à leur taille (chapitre 6, *Manuel des Joueurs*) Ensuite, les personnages de ces nouvelles races gagnent des points de vie selon leur progression en niveaux, Constitution et classe de personnages.

Progression en Niveaux : Le personnage progresse de la même manière que les autres de la même classe. Etre d'une race variante ne donne aucun avantage.

Armure : La majorité des créatures (orques, gnolls, gobelins) ont une Classe d'Armure (CA) de 10 (et portent donc une armure pour se protéger). Certaines créatures ont, par contre, une CA naturelle et le personnage conserve celle-ci. Les personnages de telles races obtiennent un bonus de +1 à leur CA seulement si l'armure qu'il porte est pire ou égale à leur armure naturelle (tel l'armure pour un cheval).

Si une armure supérieure est portée, l'armure naturelle est ignorée et la CA est déterminée par l'armure portée. Les créatures de tailles ou formes hors de l'ordinaire ne peuvent porter une armure conventionnelle: elle doit être faite sur commande et coûte beaucoup plus cher (et prends plus de temps à faire).

Déplacement : La vitesse de déplacement de la nouvelle race est la même que celle indiquée par le *Bestiaire Monstrueux*.

Attaques: Le personnage-joueur a droit au nombre d'attaques selon sa classe et niveau, et non selon les indications du *Bestiaire Monstrueux*.

Problèmes de Taille : Les joueurs qui jouent des créatures de taille Grande (G) ou plus, espérant un avantage, découvriront rapidement plusieurs problèmes inattendus. Pensons à un joueur désirant un personnage de race géant des Collines: chantons sa mélopée. Dès le départ, il aura des problèmes à obtenir l'équipement de base. Qui fabrique des pantalons pour



géants dans une ville humaine? Tout doit être commandé spécialement à deux ou trois fois le prix au moins.

Et ceci n'est rien! Bâtiments et donjons sont en majorité construits pour des gens/créatures de taille normale (humaine!), refusant ainsi le plaisir d'une bonne table et d'une palpitante aventure. Même le plus dur des durs de durs se fatiguera de boire de minuscules dés à coudre et d'acheter cinq repas à la fois. Sera-t-il heureux de passer la nuit à l'étable (ou sous la pluie!), alors que ses compagnons se prélassent dans l'auberge?

Des jours de voyage lui prouveront la joie de marcher alors que les autres chevauchent, surtout lorsque ses compagnons galopent loin du danger pendant qu'il est pris à l'arrière-garde, loin derrière. Les coûts pour remplacer meubles et bibelots brisés par mégarde deviendront rapidement prohibitifs. Les cordes auront l'aimable gentillesse de se briser sous son poids. Et croisons nos doigts pour qu'il ait plus de 20 compagnons pour le sortir de cette fosse de 10 mètres!

Réactions des PNJs : Plus personnellement, attendez-vous à ce que les PNJs aient une réaction sinon des sentiments négatifs envers ces races variantes, frisant peut-être le racisme et la haine. De telles réactions rendront la vie peu facile pour le personnage-joueur, mais cela fait partie du prix à payer pour ce choix de race inusitée.



Le *Manuel des Joueurs* couvre les notions de base des classes de personnage, décrivant leurs mécanismes et leurs capacités, mais il ne suffit pas de connaître les règles pour être un MD. Les classes de personnages sont le noyau du jeu d'AD&D; il est donc utile de comprendre certains concepts et relations définissant les classes et leur fonctionnement.

Classe, Niveau et le Commun des Mortels

La classe de personnage et le niveau sont une bonne mesure des talents et des capacités d'un personnage. Chaque classe représente un rôle de base pour un personnage, une position et une carrière. Chaque niveau défini une puissance additionnelle et fourni un système par lequel il est possible de quantifier et de balancer des rencontres.

Avec un peu de pratique vous apprendrez que le personnage de classe et de niveau X peut facilement vaincre la créature Y, mais que la créature Z sera pour lui un sérieux problème. Ceci vous permet de créer des aventures excitantes et équilibrées pour vos joueurs.

Mais, du même coup, vous savez que le concept de classes et de niveaux ne s'applique pas vraiment au monde réel. Le cocher à la tête du convoi n'est pas un cocher de 1er, de 5e ou de 100e niveau. Ce n'est qu'un homme dont le travail consiste à conduire un wagon et à transporter des biens. La femme de chambre n'est pas une classe spéciale, pas plus que ses capacités sont définies en termes de niveaux.

Le cocher ou la femme de chambre peuvent être exceptionnellement talentueux et compétents mais, en ce qui les concerne, ceci n'est pas mesuré en classe de personnage. Il n'existe rien qui ressemble, de près ou de loin, à une classe cocher ou femme de chambre pas plus qu'il n'y existe de classe marchand, marin, prince, forgeron, ermite, navigateur, rétameur, quêteux, gitan ou commis. Ce sont des métiers ou des statuts que les gens occupent et non des descriptions qui englobent un plus grand tout.

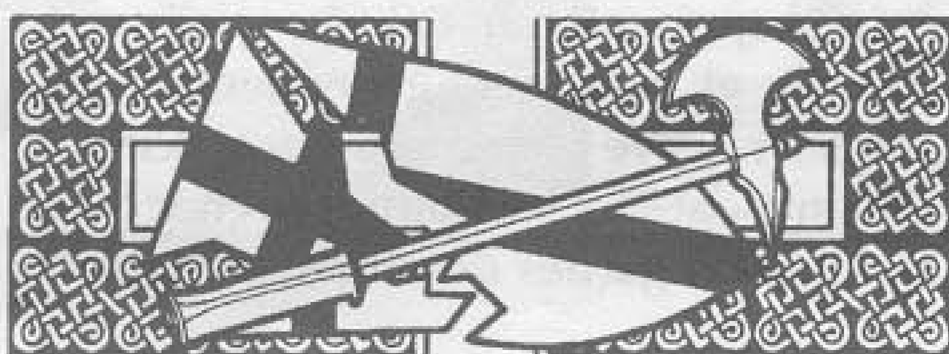
Les personnages non-joueurs de votre campagne ne sont pas tous des guerriers, des mages, des voleurs ou des prêtres. La situation serait des plus ridicule si chacun d'entre eux occupait une classe de personnage. Vous auriez à faire face à des femmes de chambre guerrières, des cochers mages, des marchands voleurs et des enfants rôdeurs. Le tout serait parfaitement illogique et confus. La plupart des PNJs sont des gens, de simples gens, sans plus.

Quelques personnes seulement atteignent un niveau, aussi bas soit-il. Ce ne sont pas tous les soldats qui vont à la guerre qui reviennent guerriers. Ce ne sont pas tous les enfants qui volent une pomme au marché qui deviennent des voleurs. Les personnages qui ont une classe et un niveau les ont parce qu'ils sont, d'une certaine manière, spéciaux.

Cette spécialité n'a rien à voir avec les traits de caractères, les capacités de la classe ou les niveaux. De tels personnages sont spéciaux par définition. Le fait que les personnages-joueurs soient contrôlés par des joueurs les rends spéciaux. Peut-être que ces personnages spéciaux sont plus déterminés ou possèdent une étincelle de vitalité ou bien la bonne combinaison de talents et désirs. C'est aux joueurs à en décider. Pareillement, les personnages non-joueurs qui ont une classe sont spéciaux parce que le MD en a décidé ainsi. Simple et direct. Il n'y a pas de raisons secrètes, c'est ainsi.

Les personnages de niveau 0

La grande majorité de l'humanité, de la communauté elfique, de l'ensemble des clans des Nains et des Petites-Gens, est composée d'individus de niveau 0. Ils peuvent croître en sagesse et en talent mais ils ne reçoivent pas de points d'expérience pour leurs activités. Ces gens du peuple représentent la base de tout monde fantastique, labourant, fabricant les biens, vendant les marchandises, naviguant les océans, construisant les navires, coupant les arbres, transportant les billots, prenant soin des chevaux, cultivant les champs et bien plus encore. Plusieurs sont doués dans différents arts et artisanats. Certains sont même plus efficace que le personnage-joueur qui a suivi le même entraînement. Après tout, les personnages de niveau 0 gagnent leur pain avec leur travail alors que ce n'est qu'un passe-temps pour les personnages-joueurs.



Pour la majorité des PNJs de niveau 0 que vous créez et utilisez dans votre campagne, vous n'avez besoin que d'un nom, de définir une personnalité et d'une occupation. Lorsque les joueurs font affaires avec le forgeron ou l'aubergiste, vous n'avez pas besoin de scores de traits, TAC0, d'ajustements au toucher, ou de Classe d'Armure. Tout cela, bien sûr, à la condition que vos joueurs n'attaquent pas chaque forgeron ou aubergiste qu'ils croisent. Si tel en est le cas, vous devrez en connaître un peu plus long sur les personnages de niveau 0.

Scores de traits : Ils varient entre 3 et 18. Pour plus de simplicité, ne vous préoccupez pas des ajustements raciaux pour les races demi-humaines. Les ajustements raciaux pour les combats, la Classe d'Armure, les points de vie, etc., s'appliquent par contre.

Compétences : Au mieux, un personnage de niveau 0 aura une arme avec laquelle il sera familier si sa profession, en toute logique, le permet. Par exemple, un forgeron pourrait manier le marteau de guerre et l'aubergiste le gourdin (le manche de hache caché sous le comptoir...), alors qu'il n'y aurait que peu de chance qu'un échevin puisse utiliser adéquatement une quelconque arme. Dans les Compétences non-martiales, les personnages de niveau 0 en possèdent autant qu'il leur en est permis par leur profession et leur âge. Ainsi, un forgeron pourrait être un artisan talentueux à la forge, ayant dépensé plusieurs Compétences dans cet art. Les novices et les artisans incompétents n'ont que le minimum d'entraînement et d'expertise. L'ouvrier typique aura dépensé deux ou trois unités dans leur métier principal. Les experts et les artistes de renom dévoueront toute leur énergie dans une compétence. Les maîtres, qui veillent à la qualité du travail des ouvriers et des apprentis, ne sont généralement pas plus talentueux que l'ouvrier typique mais possèdent des Compétences connexes à leur métier.

Points de Vie : La majorité des gens ont de 1 à 6 points de vie. Les Nains et les Gnomes ont entre 1 et 8 points de vie en moyenne. Des ajustements peuvent être appliqués en fonction de l'occupation ou de l'état physique tel qu'indiqué ci-dessous au Tableau 10.

Tableau 10 : POINTS DE VIE PAR TITRE POUR LES PERSONNAGES DE NIVEAU 0

Profession	Intervale de dé
Laboureur manuel	1d8
Soldat	1d8+1
Artisan	1d6
Erudit	1d3
Invalide	1d4
Enfant	1d2
Adolescent	1d6

Certains joueurs penseront qu'il est irréaliste qu'un paysan typique puisse être tué d'un simple coup d'épée, d'une chute de cheval ou d'une pierre lancée. Dans notre univers réel, des gens perdent la vie à la suite de tels accidents alors que certains survivent à de terribles blessures.

Lorsque la situation l'exige, en de rares occasions seulement, vous pouvez donner plus de points de vie à vos personnages de niveau 0. L'explication pourrait avoir plusieurs origines : magie, bénédiction divine, une malédiction plutôt tordue (le paysan qui ne peut mourir !), à vous de décider.

Il est nécessaire que vos PNJs importants, les rois et les princes de niveau 0, soient plus solides que votre paysan moyen. Cette règle s'applique surtout aux puissants seigneurs de votre monde sinon, le moindre des personnages-joueurs usurpera le royaume de votre campagne d'un simple coup d'épée. Ceci n'est généralement pas le résultat désiré.

Aventuriers et Société

Si la majorité des gens n'occupent pas une classe de personnage, à quelle fréquence seront-ils rencontrés et comment s'intègreront-ils dans la société qui les entoure?

Voilà une question importante, une question à laquelle vous répondrez tout en créant votre campagne. Vous n'avez pas à calculer une valeur précise ("2 % de la population sont des aventuriers"), bien que vous le pouvez si vous le désirez. Il est plus probable que la réponse se développera avec chaque village que vous construirez, chaque rencontre que vous préparerez et chaque session de jeu que vous dirigerez - inconsciemment, vous ferez vos choix sur la fréquence et le rôle des personnages. Il y aura, tout de même, des différences dans la fréquence relative de rencontre avec les diverses classes.

Les guerriers

Les guerriers sont, et de beaucoup, les personnages les plus rencontrés dans les campagne. Ils ne requièrent qu'un minimum de pré-requis et se démarquent des rangs d'innombrables armées, de compagnies de mercenaires, de corps de milice, de gardes royaux, de sentinelles de temple et d'hommes de shérif. C'est dans ces groupes et à l'intérieur de forces similaires, que le guerrier novice apprend son art. Il apprend le maniement des armes et leur entretien. Il y acquiert certaines tactiques de base et s'y taille une solide réputation d'homme d'armes.

De ces rangs certains s'élèveront pour devenir des guerriers de niveau 1. Ces hommes reçoivent parfois un grade en reconnaissance de leurs talents. Ainsi, un guerrier de 1er niveau peut être nommé caporal ou sergent. A mesure que les grades augmentent, ainsi que leur influence, la règle générale veut qu'ils soient attribués à des guerriers de niveau supérieur. Toutefois, cette règle n'est pas une constante et elle est souvent inapplicable pour les niveaux élevés. Le Capitaine de la Compagnie est peut-être un guerrier de 12e niveau mais il obéit tout de même aux ordres d'un prince de niveau 0!

Le niveau n'est pas une garantie de grade, pas plus que le grade est fixé à un niveau précis. Certains ne veulent pas du poids des responsabilités et de toutes les difficultés qui incombent à un grade élevé. Ils préfèrent laisser les autres prendre les décisions pour eux. Il sera possible pour de tels personnages d'être tout de même des guerriers accomplis,mais qui ne dépasseront jamais le simple grade de soldat. Manoeuvres politiques et favoritisme nommera un personnage de bas niveau à la tête des postes les plus convoités.

Puisque le guerrier tend à se démarquer du commun des soldats, peu d'armées seront composées majoritairement de guerriers de haut, ou même de bas, niveau. Bien qu'il n'y ait que très peu de différences entre les capacités du fantassin typique et celles du guerrier de 1er niveau, il est impensable de rencontrer une armée de 20, 000 guerriers de niveau 4 déjà qu'il est rare de trouver 1, 000 guerriers de 2e niveau dans une même unité. Toutefois, de tels unités représenteront l'élite, superbement équipée et entraînée, généralement gardées en réserve pour une tâche spécifique. Ce sont peut-être les troupes de choc d'une attaque, les gardes du corps spéciaux ou une réserve retenue pour poursuivre l'ennemi. Les guerriers aventuriers, qu'ils soient des personnages-joueurs ou des PNJs, sont des guerriers qui se sont taillés une place par leurs propres moyens. Ce ne sont pas tous les hommes qui se contentent de donner ou de recevoir des ordres et la gloire touche rarement le simple fantassin. Certains feront leur chemin de grade en grade, ce qui n'est ni facile, ni rapide. Il n'y a que peu d'ouvertures et la maîtrise des armes n'assure pas à elle seule le chemin du succès.

Tenant compte de tous ces facteurs, il n'est pas étonnant que beaucoup de ces guerriers optent pour la méthode plus directe de l'aventure. Durant leurs exploits, plusieurs d'entre eux se retrouveront à la tête d'un groupe d'hommes, maître ou commandant, avec qui il se taillera une place au soleil.

Les paladins

Les paladins sont rares, d'une part à cause des statistiques en rapport avec le jet des dés et d'autre part parce que le statut de paladin est sévère et exigeant. Qu'il est facile de commettre une erreur et de perdre cet état de grâce! Rares sont-ils à avoir ce qu'il faut pour être à la hauteur des demandes mais ceux qui le sont, sont parfois des individus extraordinaires. Vous ne verrez jamais d'unités composées de milliers, de centaines ou de dizaines de paladins. Ils ne forment que de petits groupes restreints (les Douze Pairs de Charlemagne ou quelques-uns des Chevaliers de la Table Ronde).

Souvent, par l'exemple qu'ils prêchent, ces paladins guideront des armées au combat. Ils sont, par contre, mal adaptés pour gouverner un royaume puisque cela demande des compromis au niveau des principes. Il n'est pas étonnant de rencontrer un paladin au service de sa foi. Même un paladin errant, répendant sa croyance dans les terres impies, fait son apparition, de temps à autre, dans les contes des bardes.

Les rôdeurs

Les rôdeurs sont généralement des solitaires; inconfortable en présence de gens "civilisés". Ils sont peu nombreux à cause, encore une fois, des exigences strictes qui définissent cette classe. Ces deux facteurs font que l'existence d'une armée ou d'une compagnie de rôdeurs est très peu proba-



ble, moins encore qu'une troupe de paladins.

Bien qu'avides de solitude, ils n'écartent pas la compagnie d'amis rôdeurs et de ceux qui comprennent la nature et le besoin d'espace. De petits groupes de rôdeurs, pourront, à l'occasion, servir d'éclaireurs pour une armée, surtout si le besoin en est pressant. Occasionnellement, ils fréquenteront les villages en fôret ou aux frontières de terres sauvages et inexplorées. Guides, éclaireurs, hommes des bois, trappeurs, pionniers et pisteurs forment le bassin qui alimente les rangs des rôdeurs. Très peu fréquentent les terres civilisées - un rôdeur dans une ville est un spectacle plutôt inusité.

Les magiciens

La classe des magiciens est à la fois la plus iconoclaste et la plus exceptionnelle de toutes les classes de personnages. Un paysan peut ramasser une épée et se battre; un homme pieux peut espérer servir sa foi; un vieil homme sera toujours capable de conter une vieille légende et même le garçonnet sans principes pourra commettre un vol chez le marchand du coin mais nul autre qu'un magicien n'est capable de lancer un sort. Le besoin d'un entraînement hautement spécialisé en font des marginaux et ils le savent.

Lorsque les mages s'unissent, c'est pour former des sociétés, des associations ou des organisations d'individus qui discutent d'arts ignorés du commun des mortels (un peu comme les scientifiques de nos jours). Mais les magiciens, trop divisés et indépendants, sont incapables de former des unions stables - c'est à peine s'ils se maintiennent en guildes modérément organisées. Généralement, leurs groupes existent pour de nobles causes tels que : "faciliter l'échange de connaissances" ou "faire avancer la science et la magie". Certains rédigent des textes qu'ils partageront avec leurs collègues, décrivant leurs dernières expériences et découvertes ou détaillant une nouvelle théorie. Ils cherchent la reconnaissance de leurs semblables tout comme chacun d'entre nous. Pour les gens étrangers à leur milieu, les magiciens semblent nonchalants et arrogants. Tout comme les artisans, ils sont plus confortables en présence de leurs égaux, pour parler d'un art qui leur est familier. Les non-initiés, même les apprentis, sont des intrus dans ce cercle fermé et risque d'être reçu avec rudesse et froideur.

Les magiciens sont des excentriques et même, parfois, des pervers. On les rencontre presque partout. Ils ont malgré tout une affinité pour la civilisation, du petit hameau à la grande cité. Peu de mages partent à l'aventure en raison des dangers à affronter pour lesquels ils sont bien mal équipés et entraînés. La majorité passeront leur temps à expérimenter en solitaire ou à travailler au service de quelqu'un en échange, de préférence, d'un bon revenu.

Plusieurs mages, spécialement ceux de bas niveaux, utiliseront leur art à des fins pratiques - dans presque tous les villages réside un individu capable de concocter quelques sorts utiles dans la construction d'une maison. Dans les agglomérations plus importantes, ces mages se spécialisent: l'un se dédie à la construction, un autre à retrouver les objets perdus et un troisième peut assister les bijoutiers locaux dans leur travail.



Presque toutes les familles importantes, les marchands, les princes et les nobles ont un mage ou deux à leur service. Certains tentent, généralement sans succès, de faire produire à ces mages des objets magiques en quantité industrielle. Le problème avec des mages réside dans le fait qu'ils sont difficiles à diriger, autant que des rôdeurs ou des paladins. Ils n'apprécient guère recevoir des ordres ou des remarques en rapport avec les droits et privilèges qui leurs sont octroyés, surtout qu'ils ont les ressources magiques nécessaires pour exprimer leur mécontentement. Ils sont donc, habituellement, tenus occupés à trouver des moyens de porter des coups aux rivaux de leur employeur ou d'intercepter de tels attentats envers leur seigneur. Fou est le roi qui n'a pas un mage à son service et lamentable est le suzerain qui met sa confiance dans le mauvais magicien.

Tous les magiciens ne passent pas leur temps au service de quelqu'un. Certains ne cherchent rien d'autre que le savoir. Ces mages-érudits sont vus un peu comme les grands professeurs d'universités d'aujourd'hui - noble et distant - à la poursuite de la vérité pour sa propre finalité. Bien qu'ils ne soient pas directement au service d'un particulier, une question ou une tâche peut leur être confiée.

Les riches vont souvent financer ce type de mage, non pour acheter leurs services, qui ne sont pas à vendre, mais plutôt afin d'attirer leurs faveurs dans l'espoir qu'ils apportent honneur, gloire et peut-être quelque chose d'utile. Cette situation est semblable à celle des grands artistes de la Renaissance qui étaient encouragés par des princes qui espéraient impressionner et surpasser leurs rivaux.

Il y a d'autres magiciens qui passeront leur existence enfermés à l'écart de l'humanité à l'intérieur de sombres tours repoussantes ou de ténébreuses grottes infestées de chauve-souris. Là, ils vivront dans un monde à la fois rempli d'opulentes richesses et de décadence révoltante. Est-ce le poids et les exigences de leur art qui leur a fait perdre la raison ? Est-ce parce qu'ils ont des connaissances interdites au commun des mortels qu'ils mènent une telle existence ? Qui sait ? Les magiciens sont, après tout, extrêmement excentriques.

Les prêtres

Les personnages prêtres n'ont pas le devoir de prendre les armes et de partir à l'aventure afin d'écraser le mal. Non, leur hiérarchie demande des administrateurs, des clercs et de pieux ouvriers de toutes sortes. Ainsi, bien que le temple ou le monastère déborde d'hommes et de femmes d'église, très peu auront une classe de personnage et des niveaux.

Les moines dans un monastère ne sont pas tous des prêtres de 1er niveau (ou plus). La majorité sont des moines et des soeurs, des hommes et des femmes de grande piété qui travaillent pour servir leur foi. Les membres de l'église qui ne vont pas à l'aventure ne sont pas moins pieux que leurs confrères aventuriers, pas plus qu'un groupe est moins respecté que l'autre. Il est donc possible qu'un chef à l'intérieur de la hiérarchie religieuse ne démontre aucuns signes de capacités spéciales autre qu'une grande piété et foi.

Plus encore que chez les hommes d'armes, le niveau n'est pas indicatif du rang. La sagesse et ses applications, et non l'utilisation de la force brute ou du nombre d'ennemis abattus, sont les véritables joyaux du clergé. Effectivement, le but ultime de certaines croyances est de démontrer une sagesse supérieure en se détachant de tout lien terrestre - puissance, richesse, fierté et même des capacités spéciales - afin d'atteindre une parfaite harmonie avec l'univers. Finalement, les prêtres aventuriers ont tendance à former un petit noyau de défenseurs de la foi. Ce sont eux qui démontrent leur foi en bravant les dangers qui menacent leurs croyances. Ce sont eux qui donnent l'exemple au travers des épreuves et des difficultés. Beaucoup profiteront de leur expertise spirituelle.

Les voleurs

Les voleurs sont souvent des gens qui sont incapable de s'intégrer. A l'inverse des autres classes, presque tous les voleurs sont des aventuriers, souvent par nécessité. Il est vrai que plusieurs s'établiront de façon permanente et vivront aux frais de la population locale. Mais lorsque votre existence est en marginalité avec la loi, vous devez être prêt à déménager sans préavis. Chaque contrat est une aventure qui comporte beaucoup de risques (incluant, peut-être, la mort) et il n'y a que très peu de moments pour relaxer et abaisser sa garde. Parfois, les voleurs s'assembleront en guildes, spécialement dans les grandes villes et les endroits où le sens de l'ordre et de la loi sont très forts. Dans bien des cas, ils doivent coopérer pour survivre. Ceux qui ont de l'influence voient les guildes comme un bon moyen d'augmenter leurs profits tout en conservant leur image sociale respectable. Ils deviennent des maîtres du crime, dirigeants les opérations sans jamais se salir les mains.

Ceux qui composent le cercle des guildes sont des menteurs, des escrocs, des marchandeurs et des hommes et des femmes au tempérament violent. Aussi, de telles guildes sont-elles des nids de tromperie, de traîtrise et, littéralement, d'attaques sournoises. Seulement les plus rusés et les plus puissants se tailleront une place au sommet. Parfois la nouvelle position est associée au niveau des capacités, mais plus souvent, c'est une question de jugement de caractère et de l'adaptation politique du personnage.

Curieusement, les voleurs qui sont maîtres de leur art ont tendance à ne pas trop avancer au sein de leur organisation. Leurs talents sont trop indispensables sur le terrain pour être perdus et leurs efforts sont dépensés pour leur science, non pour manipuler et dérouter des confrères ambitieux. Il n'y a, en fait, aucune règle disant que le chef de la guilde des voleurs doit être un voleur! Les devoirs d'un chef demandent du charisme, la capacité de bien évaluer les gens et de se débrouiller en politique - ce pourrait être un talentueux marchand, un noble de bonne famille ou même une créature insidieuse.

Les bardes

Les vrais bardes sont rares et, comme les voleurs, ont tendances à être des aventuriers, mais pour des raisons différentes. Occasionnellement, ils enfreindront la loi et chercheront refuge - ainsi que d'autres aventures - dans la ville voisine, mais, le plus souvent, ils seront guidés par leur curiosité et leur désir de voyager. Bien que certains d'entre eux prennent maison dans une ville ou une cité, la plupart iront de place en place. Même les bardes "apprivoisés" (nom parfois donné aux sédentaires) ressentent le besoin de sortir, d'explorer, d'amasser de nouveaux contes et de retourner chez eux avec un répertoire renouvelé. Le monde du spectacle demande de la variété. Il n'existe pas, en général, de guildes de bardes ou d'écoles, ni collèges, sociétés ou clubs. Les bardes vont plutôt s'assembler en sociétés secrètes, organisa-



tions flexibles qui leurs permettent d'améliorer leur style tout en maintenant une aura de mystère.

Habituellement toutefois, un barde misera sur l'hospitalité informelle de ses confrères. Si un barde arrive dans la ville d'un autre barde, il peut espérer, avec raison, demeurer chez son collègue pour quelque temps à la condition qu'il partage un peu de ses connaissances et qu'il ne dérobe pas une partie de l'auditoire de son hôte. Plus tard, après que les deux bardes aient échangé chansons et histoires, le visiteur devra plier bagages et poursuivre sa route. Même chez les bardes, il est possible d'abuser de l'hospitalité d'un confrère.

Il arrive toutefois qu'un barde décide de rester et de s'installer à son tour dans la ville. Si le bassin de population est assez grand pour les soutenir tous les deux, ils pourront peut-être s'entendre. Sinon, il risque d'y avoir des accrochages entre les deux antagonistes.

Heureusement, l'un ou l'autre, attiré par une quelconque muse, partira en quête d'une grande et nouvelle aventure. Après tout, les bardes sont reconnus pour être des romantiques incurables.

Les classes de personnages dans votre campagne

Alors que la description ci-dessus donne une structure pour les aventuriers à l'intérieur du jeu, votre propre campagne pourrait être totalement différente. Par exemple, rien n'interdit formellement que des mages forment de solides guildes. Une telle association aurait toutefois d'énormes répercussions sur votre campagne. Avec leur puissance magique, ils pourraient devenir maîtres de la politique, du commerce, de la structure des classes et même du comportement privé des individus. Un tel groupe modifierait la quantité de magie présente dans votre campagne et qui l'aurait en sa possession. Des mages organisés pourraient même tenter de limiter les activités de ceux qui menaceraient leur entreprise - les aventuriers par exemple. Lorsque vous altérez la balance des classes de personnage, soyez certain d'avoir bien considéré ce que ces changements feront à votre campagne.

Les personnages de niveaux élevés

Avec le concept de classes de personnage et de niveaux vient la tendance naturelle à vouloir quantifier une campagne selon le niveau des personnages. Les joueurs expérimentés parleront de campagnes de "bas" niveau ou de niveau "élevé" en des termes différents, et de fait, ces campagnes seront différentes les unes des autres. Aussi varie, de campagne en campagne, la définition de niveau "élevé".

Définir niveau "élevé"

Ce qui constitue une campagne de "bas" niveau ou de niveau "élevé" est une question de perspective. Généralement, Maître de Donjon et joueurs trouveront un intervalle de niveaux de personnages adaptés à leur style de jeu. Dans les campagnes où les personnages oscillent entre le niveau 4 et 8, le niveau 12 et plus seront considérés comme étant des niveaux "élevés" alors que ceux qui jouent des personnages de 12e niveau repousseront la définition au 18e ou 20e niveau. Même s'il n'y a pas de limite précise pour définir un niveau "élevé", il est à noter que c'est entre les 9e et 12e niveau que les devoirs et les responsabilités des personnages subissent des changements.

Les joueurs se lasseront, de session de jeu en session de jeu, de combattre des monstres et d'amasser des richesses. Les capacités des personnages de niveau "élevé" sont telles que les monstres doivent être ridiculement puissants afin d'être menaçant. Les trésors doivent être imposants pour impressionner. Bien que de titanesques adversaires et d'immenses trésors amusent de temps à autre, le sentiment de défi s'estompe rapidement.

Changer le style de votre campagne

Lorsque vos joueurs semblent las, pensez à changer le style de votre campagne. Les personnages de niveau "élevé" possèdent de grands pouvoirs - ils devraient vivre des aventures où ces pouvoirs les influenceraient et les impliqueraient dans la campagne. A titre de seigneurs, dirigeants et sages, leurs actions touchent plus que leur simple personne, les conséquences déferlent sur ceux qu'ils dirigent et sur ceux qu'ils désirent conquérir. Machinations politiques, espionnage, arrangements secrets, traîtrises et fraudes deviennent monnaie courante. Alors que ces éléments peuvent jouer un rôle dans les campagnes de "bas" niveau, à niveau plus élevé, les risques sont plus importants. L'ajout d'intrigues peut se faire graduellement.

Par exemple, Varrack, un guerrier de niveau moyen, est nommé shérif d'un village à titre de récompense pour ses actions. Il peut toujours partir à l'aventure mais il doit maintenant veiller sur le village. Le Maître de Donjon pousse des bandits à menacer la route commerciale de la région. En tant que shérif, Varrack doit les arrêter. Il quitte, comme à l'habitude, avec un petit groupe seulement et découvre un campement de 500 bandits. Se voyant submergé par le nombre, notre shérif et ses hommes se retirent prestement, recrutent une milice et nettoient la banlieue de l'ennemi.

Il gagne un niveau avec cette action. De plus, son seigneur, satisfait, nomme Varrack superviseur de plusieurs villages avec des shérifs sous ses ordres. Le baron voisin, qui avait organisé et envoyé les bandits, prend note du succès de Varrack avec rancoeur et jalousie. Plus près de notre héros, le shérif véreux et vengeur du village voisin dont l'incompétence a permis aux bandits de s'établir, perd la faveur du seigneur. De rage, il tient Varrack responsable et cherche un moyen de faire tomber le nouveau superviseur.

Alors que la campagne se développe, le Maître de Donjon lentement va tisser une toile d'intrigues autour de Varrack. Ses ennemis, connus et cachés, chercheront à lui mettre des bâtons dans les roues ou à l'utiliser pour renverser leur seigneur. Devant ces difficultés, Varrack se retrouvera peut-être champion du Roi amassant titres, responsabilités, amis et ennemis tout au long de son chemin.

Au-delà du 20e niveau.

Théoriquement, il n'y a pas de limite de niveau pour les classes de personnages bien qu'il existe des limitations raciales. Le matériel présenté ici guidera les personnages jusqu'au 20e niveau - l'expérience démontrant que les personnages joueurs sont plus appréciés entre le 1er et le 20e niveau. Au-delà du 20e niveau, les personnages acquièrent peu de pouvoirs additionnels et font face, avec beaucoup plus de facilité, aux aventures présentées par le MD.

Capacités et créativités sont requises pour mettre sur pied des aventures pour les personnages extrêmement puissants,

du moins les aventures qui ne sont pas qu'une suite de monstres toujours plus forts lancés contre le groupe presque invincible d'aventuriers. Les personnages de niveau "élevé" ont tellement peu de limitations que toutes les menaces doivent être dirigées contre les mêmes faiblesses. Et combien de fois le MD peut-il kidnapper amis et famille, voler leurs livres de sorts ou exiler de puissants seigneurs avant que tout cela ne deviennent routine ?

La retraite : Lorsque les personnages atteignent le niveau où les aventures n'ont plus de défis, les joueurs devraient être encouragés de les mettre à la retraite. Les personnages ainsi retirés du jeu sont par le suite considérés comme des semi-PNJs. Les feuilles de personnages et toutes informations pertinentes sont placées entre les mains du MD.

Un personnage à la retraite mène, dans le monde de campagne, une vie sédentaire, établi sur une terre avec des responsabilités qui l'empêchent de partir à l'aventure. Entre les mains du MD, il ne gagne pas d'expérience, n'utilise pas ses items magiques ni ses fonds monétaires. Il est admis qu'il perçoit un revenu suffisant pour couvrir ses dépenses quotidiennes.

Le personnage à la retraite peu fournir aux joueurs de l'information, des conseils et un certain support matériel s'il n'y a pas d'abus. Toutefois, ses actions générales sont contrôlées par le MD et non par le joueur qui, à l'origine, avait créé le personnage.

Si possible, les personnages-joueurs devraient être encouragés à prendre leur retraite ensemble permettant ainsi à tous les joueurs de créer et de jouer de nouveaux personnages d'approximativement même niveau. S'il n'y a qu'un joueur qui retire son personnage pour en commencer un de 1er niveau alors que les autres continuent avec leur personnage de 20e niveau, le nouveau venu ne sera pas en mesure d'aller à l'aventure avec eux. S'il les accompagnent, le personnage sera toujours derrière ses associés ou bien, s'il est devant, son espérance de vie sera très courte. Certains joueurs hésiteront à retirer leur personnage préféré. Expliquez à ces joueurs qu'un personnage à la retraite ne veut pas dire que c'est un personnage qui ne servira plus! Prenez le temps de créer des aventures qui requièrent les services de ces personnages puissants.

De temps à autre, l'ancien groupe d'aventuriers devra se réunir afin de secourir le royaume ou le monde entier. Ce sera l'occasion de montrer aux personnages novices ce qu'un groupe puissant est capable de faire! C'est aussi la chance pour les joueurs, de reprendre quelques-uns de leurs personnages mémorables.

Si les joueurs voient la possibilité d'utiliser leurs puissants personnages, même si ce n'est que rarement, ils hésiteront moins à passer plus de temps de jeu avec leur nouveau personnage de niveau inférieur.

Niveau de départ d'un personnage

Si possible, commencez les personnages au 1er niveau. Les premiers niveaux sont comme les premières années de l'enfance. Ce qu'un personnage vivra au cours de ces premières aventures aidera le joueur à déterminer sa personnalité. Est-ce que Mordicus le Nain fut le héros de la journée en chargeant, tête baissée, au combat alors qu'il n'était qu'un simple 1er niveau ? Si oui, il y a de bonnes chances que le joueur tentera de renouveler l'exploit et qu'il jouera Mordicus comme étant un aventurier courageux et fonceur.

D'un autre côté, s'il avait été assommé à chaque fois qu'il chargeait, le joueur commencerait à jouer Mordicus comme étant prudent et réfléchi. Même l'événement le plus anodin peu marquer le personnage de "bas" niveau. C'est par eux que les traits généraux de la personnalité du personnage seront taillés. Retirez aux joueurs les premiers niveaux et vous leur retirez la possibilité de développer la personnalité de leur personnage.

Mélanger nouveaux et anciens personnages.

Laisser les joueurs commencer au niveau 1 est bon lorsque vous entreprenez une nouvelle campagne et que tous les personnages joueurs partent au même niveau. Par contre, avec les sessions de jeu, une disparité entre les niveaux des différents personnages se développera. De nouveaux joueurs se joindront au groupe et vos anciens joueurs feront de nouveaux personnages. Eventuellement vous arriverez au point où le groupe de joueurs initial sera constitué de personnages de niveau beaucoup plus élevé que ce qu'ils étaient à la première session. Comment faites-vous alors pour introduire de nouveaux joueurs ou de nouveaux personnages dans votre campagne ?

Il se pourrait que vous deviez permettre à un personnage de commencer à un niveau supérieur au niveau 1. Un personnage fraîchement créé ne devrait pas débuter, dans une campagne, avec un niveau supérieur à 4 à moins que le groupe ne soit très puissant. Dans ce cas seulement, il devra commencer sa carrière d'aventurier au même niveau que le personnage ayant le plus "bas" niveau du groupe et il serait même préférable de le faire commencer à un ou deux niveaux de moins. Le nouveau personnage devrait être équipé de la même façon que ses compagnons. S'ils ont des chevaux, il doit en avoir un lui aussi mais ne lui donnez pas d'objets magiques gratuitement! Il se doit de les mériter. Il débutera tout de même avec une petite somme d'argent. Il peut arriver parfois qu'un joueur puisse remplacer un personnage-joueur décédé en élevant un PNJ employé au statut de PJ. Ceci est une bonne méthode parce que le joueur est déjà familier avec le PNJ et qu'il lui a peut-être déjà développé une personnalité. Lorsque cette situation se présente, la feuille de personnage du PNJ est remise au joueur qui en prend le plein contrôle.

Personnages Pré-générés

Il est toujours pratique d'avoir quelques personnages pré-générés à la portée de la main. Ils devraient être de niveau et de classes différentes avec équipement et traits de personnalité. Ces personnages-joueurs "instantanés" pourraient être utilisés par des joueurs invités, qui n'assisteront qu'à quelques sessions de jeu, et par les joueurs réguliers qui auront perdu leur personnage au cours du jeu.

Lorsque cela se produit, introduisez le nouveau personnage au moment que vous jugez le plus propice et laissez le joueur en prendre contrôle pour le reste de la soirée. Ceci évite à un joueur de passer une session de jeu ennuyante. Si le joueur aime le personnage et que vous en êtes satisfait, vous pourrez lui permettre de le jouer à nouveau lors des sessions de jeu qui suivront.



Créer une nouvelle classe de personnage

(Règle optionnelle)

Les classes de personnage présentées ne sont pas les seules qui soient admises dans le jeu d'AD&D. Plusieurs autres classes de personnages, qu'elles soient générales ou spécialisées, peuvent exister. En effet, il arrive fréquemment qu'un joueur demande pourquoi son personnage n'a pas accès aux pouvoirs et aux capacités d'une autre classe. Cela est maintenant possible en utilisant le système ci-dessous. Vous pouvez créer des classes totalement nouvelles ou des combinaisons de classes déjà existantes.

Créer une nouvelle classe de personnage n'est pas recommandé pour un MD ou un joueur débutant. Soyez confortable avec les règles d'AD&D avant d'essayer ceci. De plus, ce n'est pas une bonne idée d'utiliser ce système dans une campagne toute neuve qui n'a pas un passé sur lequel les joueurs pourraient baser leurs actions et leurs décisions. Le système de création de classes vous demandera une bonne dose de jugement car il n'est pas à toute épreuve. Si vous n'étudiez pas à fond votre nouveau concept, vous pourriez vous retrouver avec une combinaison surpuissante de pouvoirs ou une classe de personnage bizarre et impossible à jouer. Comme pour les nouvelles races de personnages, commencez par faire quelques essais avant d'accorder la classe aux joueurs. Naturellement, une classe doit être approuvée par le MD avant qu'un joueur n'ait le droit de l'utiliser. Le MD a aussi le droit d'apporter toutes les modifications qu'il juge nécessaire même si le personnage est présentement utilisé.

Vous êtes conseillé de ne pas essayer de créer une super-classe, une classe qui permettrait à un joueur de tout faire. Considérez ce qui serait perdu. Un super-personnage demanderait une immense quantité de points d'expérience pour atteindre le 2e niveau. Les personnages ordinaires atteindraient plus rapidement des niveaux plus élevés et pourraient surpasser les capacités du super-personnage. Un super-personnage détruirait aussi la coopération et le jeu d'équipe. Si votre personnage peut tout faire, vous n'avez pas besoin d'autres personnages pas plus que d'autres joueurs. De plus, un groupe de super-personnages n'est rien d'autre qu'un groupe composé de personnages de même classe. Vous perdez autant de variété, autant de couleur que si vous aviez un groupe composé entièrement de guerriers. Et un groupe de guerriers, ou de n'importe quelle autre classe, quelque soient leurs capacités, est ennuyant - il n'y a rien qui distingue Joe Guerrier de Fred Guerrier en capacités.

Un autre facteur à considérer lorsque vous créez une nouvelle classe de personnage est de savoir si cette nouvelle classe est vraiment nécessaire. Certains joueurs désirent créer une classe de personnage pour chaque profession ou capacité - amuseurs, sorcières, chasseurs de vampires, vikings, montagnards, etc. Ils oublient que ce sont des rôles et non des classes.

Qu'est-ce qu'un viking si ce n'est qu'un guerrier avec une certaine vision de la vie et de la guerre ? Une sorcière n'est rien d'autre qu'une femme magicienne. Un chasseur de vampires n'est qu'un titre assumé par un personnage de n'importe quelle classe qui a dédié sa vie à la destruction et à l'élimination de ces horribles créatures.

Cela est vrai aussi pour les assassins - tuer pour le profit ne demande pas des pouvoirs spéciaux, seulement des principes spécifiques et répréhensibles. Choisir un titre n'implique pas des capacités ou des pouvoirs spéciaux; le personnage utilise simplement les capacités qu'il possède afin de mener à terme une série de buts spécifiques et personnels.

Avant de créer une classe de personnage, arrêtez-vous et demandez-vous : "Est-ce qu'il existe une classe de personnage qui pourrait faire l'affaire ?" Pensez s'il serait possible d'atteindre les buts que vous vous êtes fixés avec une classe déjà existante en jouant un rôle et en choisissant avec justesse vos Compétences. Un montagnard pourrait facilement être un guerrier ou un rôdeur né et élevé dans les montagnes, avec l'amour des cimes escarpées et des Compétences pour l'escalade et l'alpinisme. Il est clair que la classe "montagnard" serait superflue.

Considérez aussi à quel point le personnage sera amusant à jouer. Ceci est particulièrement vrai pour les classes hautement spécialisées. Il est vrai qu'un vieux sage ou un alchimiste pourrait trouver sa place dans un groupe mais seraient-ils amusants à jouer ? Considérons que le sage ne fait que de la recherche, répondre à des questions et découvrir des faits oubliés. Tâches importantes, mais combien ennuyeuses comparées aux guerriers, aux mages et à leurs semblables. Il est clair que la demande pour un sage en tant que classe de personnage est faible et que cette classe de personnage n'est pas vraiment utile.

Finalement, rappelez-vous qu'il n'existe pas de classe de personnage réservées exclusivement aux PNJs. Où est la logique dans le fait qu'un PNJ peut être de telle classe alors qu'elle est interdite aux joueurs ? Il n'y en a pas. Ce n'est qu'une limitation sans fondement. Chaque classe de personnage que vous créez devrait être accessible tant aux personnages-joueurs qu'aux personnages non-joueurs.

Avec toutes ces considérations en tête, vous pouvez utiliser le système ci-dessous pour créer de nouvelles classes de personnages. Vous êtes encouragé à modifier le système ou à vous en faire un sur mesure. La méthode utilisée ici vous donnera un bon point de départ. Pour utiliser ce système, vous n'avez qu'à choisir les différentes capacités que vous désirez pour votre classe. Vous devez inclure des capacités tels le combat, mais d'autres, telle la capacité d'utiliser des sorts par exemple, sont optionnelles.

Chaque capacité que vous choisissez possède un multiple. Au fur et à mesure que vous faites la sélection des capacités, vous faites la somme des multiples correspondants. Lorsque vous aurez terminé, il ne vous restera qu'à multiplier la valeur d'expérience de base par ce total. Le résultat correspondra au nombre de points d'expérience requis par votre nouvelle classe pour monter de niveau.

Capacités requises : Pour chacune des catégories, choisissez une des options énumérées. Assurez-vous d'avoir noté votre choix ainsi que votre multiple.

Tableau 11 : Race

race	multiple
humain	0
autre	1

Tableau 12 : Valeur de Combat Utilisée

niveau	multiple
humain de niveau 0*	-2
monstre	+3
prêtre	0
guerrier	+2
magicien	-1
roublard	-1

* les humains de niveau 0 ne s'améliorent jamais dans leurs aptitudes au combat, quelque soit leur niveau.

Tableau 13 : Jet de Sauvegarde Utilisé

niveau	multiple
humain de niveau 0*	-2
autre	0

* les humains de niveau 0 ne s'améliorent jamais dans leur Jet de Sauvegarde, quelque soit leur niveau.

Tableau 14 : Dé de Vie par Niveau

niveau	multiple
1d3	0
1d4	+0.5
1d6	+0.75
1d8	+1
1d10	+2.5
1d12	+4

Tableau 15 : Armure Permise

niveau	multiple
aucune	-1
CA limitée*	-0.5
toutes	0

* par CA limitée il faut entendre qu'un personnage ne peut porter que des armures dont le CA est de 5 ou plus.

Tableau 16 : Armes Permises

niveau	multiple
limitée*	-1.5
une classe**	-1
toutes	0

* la classe est limitée à un maximum de quatre armes différentes dont chacune ne peut faire plus de 1d6 points de dégâts.

** la classe est limitée à une catégorie d'armes (de coupe, de pointe ou d'impact).

Tableau 17 : Points de Vie par Niveau Après le 9e Niveau

degré	multiple
+1	+0.5
+2	+1
+3	+2

Capacités optionnelles : En plus des capacités énumérées ci-dessus, vous pouvez choisir parmi les capacités optionnelles ci-dessous. Ces capacités augmenteront la valeur de votre multiple de base ce qui entraine, par contre, qu'il sera plus difficile pour votre nouvelle classe de monter de niveau.

Tableau 18 : Capacités Additionnelles

Capacité	Multiple
bonus de constitution du guerrier accordé	+1
bonus de force exceptionnelle du guerrier accordé	+1
empathie avec un animal	+1.5
bonus de +1 pour toucher une créature*	+1
par unité de Compétence de départ (si utilisé)	+0.25
lire**	+0.5
aura de protection semblable à celle du paladin	+2
attaque sournoise	+1
utiliser tous les sorts de prêtre	+8
utiliser une sphère de sorts de prêtre	+2
grimper **	+1
trouver/désamorcer des pièges	+1
pouvoirs de guérison semblable à ceux du paladin	+2
écouter**	+0.5
se cacher**	+1
apprendre et utiliser les sorts de toutes les écoles de magie	+16
apprendre et utiliser les sorts d'une école de magie	+3
mouvement silencieux**	+1
crocheter des serrures**	+1
vol à la tire**	+1
pouvoir particulier (Vade Retro, métamorphose druidique)	+3
utiliser les items magiques permis à une classe déjà existante	+1
autre	+3

* Ceci ne s'applique qu'à une seule catégorie de créatures (orcs, etc). Plus d'une créature peut être sélectionnée, à la condition que le multiplicateur soit additionné à chaque fois.

** le personnage utilise le Tableau 19.

Restrictions : Afin de réduire la somme des multiples pour la classe, des restrictions, qui affecteront le comportement et les capacités de la classe, peuvent être sélectionnées. Ces multiples sont soustraits du présent total. Les personnages devront respecter les restrictions attribuées à leur classe.

Tableau 19 : Capacités Moyennes des Voleurs

	chance de base pour							
niveau du voleur	vol à la tire	crocheter des serrures	trouver/ désamorcer des pièges	mouvements silencieux	se cacher dans l'ombre	détecter des bruits	grimper	lire langues inconnues
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	–
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	–
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	–
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%



Tableau 20 : Restrictions

Restrictions	Multiple
Doit être loyal	-1
Doit être neutre	-1
Doit être bon	-1
Ne peut garder plus de trésor qu'il ne peut transporter	-0.5
Doit faire don de 10% de ses richesses	-0.5
Non-humain limité au 9e niveau*	-1
Non-humain limité au 12e niveau*	-0.5
Éthique particulière à respecter	-1
Ne peut posséder plus de 10 objets magiques	-0.5
Ne peut posséder plus de 6 objets magiques	-1
Ne peut s'associer avec une classe de personnage ou un alignement	-1
Utilisation d'une capacité retardée à un niveau subséquent**	-0.5

*Si le personnage est un non-humain

**Reporter l'utilisation d'une capacité empêche un personnage d'avoir accès à un pouvoir avant d'avoir atteint le niveau préalablement défini. Un maximum de deux capacités peuvent être ainsi reportées. Le MD décide à quel niveau ces capacités seront disponibles.

Expérience de base : Après avoir fait la somme de tous les multiples, vous devez définir le nombre de points d'expérience requis par niveau. Multipliez la valeur d'expérience de base pour chaque niveau, tel qu'indiquée au Tableau 21, par votre multiple final. Lorsque vous aurez terminé, vous aurez complété la table de points d'expérience pour votre nouvelle classe de personnage.

Tableau 21 : Points d'expérience de base

niveau	expérience de base
2	200
3	400
4	800
5	2000
6	4000
7	8000
8	15000
9	28000
10+	30000 par niveau additionnel

Remarquez que vous ne pouvez reproduire les classes existantes avec cette méthode. Les classes originales avantagent les joueurs par rapport aux classes fabriquées. Les classes déjà existantes gagnent des niveaux beaucoup plus rapidement et, généralement, possèdent des capacités supérieures à celles des classes de personnage créées.

L'alignement est une courte description d'une attitude morale complexe. Il met en relief les attitudes de base d'une personne, d'un lieu ou d'une chose. Il est un outil à l'usage du MD. Lors de situations inusitées ou imprévues, il guide l'évaluation du MD des PNJs ou des réactions des créatures. Implicitement, il dicte les types de lois et leur mise en application selon les régions. De plus, il affecte les capacités d'utilisation de certains objets magiques hautement spécialisés.

Tout important qu'il soit, l'alignement a néanmoins ses limitations. Il n'est pas un marteau pour frapper sur la tête des personnages-joueurs qui ne s'y soumettent pas. Il n'est pas un code de conduite inébranlable. Il n'est pas absolu et varie d'endroit en endroit. Il ne faudrait d'ailleurs pas confondre l'alignement et la personnalité. Bien qu'il la modèle, une personne est plus qu'un alignement.

Alignement de Personnage-Joueur

Il est essentiel que l'alignement de chacun des personnages soit consigné dans les notes du Maître de Donjon. Considérez les alignements du groupe comme un tout. Est-il possible pour ce groupe de coopérer ensemble? Les alignements sont-ils trop différents? Le sont-ils suffisamment pour briser le groupe? Ceci influencera-t-il l'aventure ou la campagne planifiées?

Il arrive parfois que des personnages soient d'alignement à ce point diamétralement opposés qu'ils rendent toute collaboration entre eux impossible. Par exemple, un personnage strictement loyal bon et un autre chaotique neutre pourraient fort bien trouver leurs aventures caractérisées par le manque de confiance et l'animosité. Un véritable chaotique neutre rendrait complètement dingue toute personne qui tenterait de travailler avec lui.

Il y a deux approches possibles au problème de l'alignement dans un groupe :

La première est d'expliquer le problème aux joueurs impliqués. Expliquez en quoi leur alignement est source d'ennuis et voyez à ce qu'ils comprennent la situation. Lorsque nécessaire, vous pouvez suggérer des changements d'alignements, mais ne forcez jamais un joueur à choisir un nouvel alignement. C'est son personnage après tout. Des personnages tout à fait différents peuvent trouver des façons de travailler ensemble. Dans le pire des cas, les aventures seront amusantes. Il est même possible qu'elles réussissent, et ce, en dépit des problèmes du groupe.

La seconde approche exige des joueurs qu'ils ne divulguent pas leur alignement aux autres. Ne dites à personne qu'il pourrait y avoir un problème. Laissez-les jouer leurs personnages et découvrir ces problèmes par eux-même. Lorsqu'ils en découvriront, laissez les joueurs les résoudre par eux-même. Cette approche fonctionne préférablement avec des joueurs expérimentés et même dans de tels cas, elle peut générer de grands remous dans une campagne. Puisque garder un secret implique un manque de confiance, cette méthode devrait être utilisée avec le plus grand soin.

Jouer l'Alignement

Soyez attentif, durant le jeu, aux actions des joueurs. Comparez-les, à l'occasion, aux alignements des personnages. Prenez note des cas durant lesquels le personnage a agi à l'encontre des principes de son alignement. Surveillez toute tendance qui indiquerait un glissement vers un autre alignement spécifique.

Si la classe d'un personnage requiert un alignement spécifique, n'hésitez pas à le prévenir lorsqu'une action proposée semble contraire aux préceptes de cet alignement. Donnez au joueur la chance de changer d'idée.

Ne dites jamais à un joueur que son personnage ne peut pas faire quelque chose à cause de son alignement! Les personnages sont contrôlés par les joueurs. Le MD n'intervient que dans de très rares cas (lorsque le personnage est contrôlé par un sort ou un objet magique, par exemple).

En terminant, comme pour tout autre point de désaccord avec vos joueurs, écoutez leurs arguments lorsque votre interprétation d'un alignement est différente de la leur. Même si vous mettez de grands efforts dans la préparation de votre partie, le monde de la campagne n'est pas que le vôtre. Il appartient aussi aux joueurs.

Alignement des PNJs

Les PNJs devraient agir en fonction de leur alignement de la même manière qu'un personnage joueur agit dans les limites du sien. L'usage judicieux et imaginatif des PNJs est de créé un monde fantastique crédible.

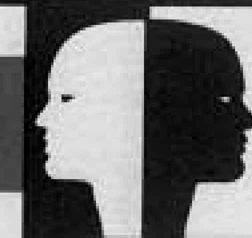
L'alignement est un guide rapide pour les réactions des PNJs et des monstres. Il est surtout utile lorsque vous ne désirez pas perdre du temps pour consulter une page de tableau et que vous n'avez pas généré une personnalité complète pour chaque simple PNJ rencontré. Les PNJs agissent généralement en fonction de leur alignement (bien qu'ils ne soient guère plus parfaits, sur ce point, que les personnages-joueurs).

Ainsi, un gnoll chaotique mauvais aurait tendance à réagir avec des menaces et des démonstrations de force. Quiconque fait appel à sa compassion est un faible et il doute automatiquement des motifs de toute personne amicale. Si l'on s'en fie aux opinions sociales du gnoll, la peur et la coercition sont les clés du succès, la bonté et la clémence étant pour les faibles, et les amis ne sont bons que pour ce qu'ils peuvent apporter, que ce soit argent, protection ou abri. Un marchand loyal bon, par contre, aurait une opinion tout à fait à l'opposée de celle du gnoll.

Les Limites de l'Alignement d'un PNJ

Il faut se rappeler, cependant, que l'alignement n'est pas une personnalité. Si tout marchand loyal bon est joué comme une personne bonne et aimable, les PNJs deviendront rapidement ennuyeux. Ce n'est pas parce qu'un marchand est loyal bon qu'il ne négociera pas pour un meilleur prix ou qu'il ne profitera pas d'un aventurier naïf qui ne fait que passer. Les marchands vivent en faisant de l'argent, et il n'y a rien de maléfique ou de mauvais à demander un prix aussi élevé que possible. Un aubergiste chaotique bon pourrait, très raisonnablement, se montrer soupçonneux ou même hostile envers une bande d'individus mal famés et solidement armés qui entreraient en trombe dans son auberge tard le soir. Un magicien chaotique mauvais, d'humeur mélancolique, pourrait fort bien apprécier un peu de compagnie tandis qu'il se réchauffe près du feu de cheminée de l'auberge.

Pour créer un PNJ mémorable, ne dépendez pas uniquement de son alignement. Trouvez des caractéristiques qui le rendront intéressant et insérez-les dans le cadre de son alignement. Le marchand, se sentant peut-être un peu coupable d'avoir vendu trop cher à un aventurier, donnera un ra-



bais à son prochain client. L'aubergiste pourrait être impoli avec les aventuriers tout en étant amical avec les autres clients, faisant ainsi de son mieux pour mettre le groupe mal à l'aise. Le magicien chaotique mauvais pourrait se rendre compte que, bien qu'il recherche de la compagnie, il n'aime pas celle qu'il a. Il pourrait même laisser derrière lui une marque de son irritation, tel que d'affubler d'une tête de mule le personnage le plus agaçant.

Alignement de Société

Les personnages-joueurs, PNJs et les monstres ne sont pas les seuls à avoir un alignement. Puisqu'un royaume n'est qu'une collectivité, unie d'une quelconque façon (par le langage, un intérêt commun, ou la peur, par exemple), il lui est donc possible d'avoir un alignement global. L'alignement d'une baronnie, d'une principauté, ou de toute autre petite communauté est basé sur l'attitude du dirigeant et sur l'alignement de la majorité de la population.

L'alignement du dirigeant détermine la nature de plusieurs des lois du pays. Les dirigeants loyal bons tentent généralement de protéger leur territoire et auront à coeur les meilleurs intérêts de leurs sujets. Les dirigeants chaotique bons tentent d'aider les gens, bien que de manière irrégulière, étant réticents à mettre en vigueur une législation globale pour corriger un problème social.

Simultanément, l'application des lois et des attitudes propres à un pays proviennent non pas du dirigeant mais de ses sujets. Bien qu'un roi loyal bon produise des décrets pour le bien commun, ses sujets, qui sont loyal mauvais, peuvent les considérer comme des obstacles autour desquels il leur faut travailler. La corruption pourrait devenir une méthode d'affaires très ordinaire.

Si la situation est inversée (un roi loyal mauvais avec des sujets qui sont principalement loyal bons), le royaume deviendra une contrée malheureuse, emplie de mécontentement vis-à-vis du règne maléfique qui l'afflige. Le roi, en retour, fera appel à des mesures radicales pour faire taire ses adversaires, ce qui créera encore plus de mécontentement. Cette situation est semblable aux récits romantiques de Norman England, opposant les bons et honnêtes paysans luttant sous le jour maléfique du Prince Jean (tels que dans *Robin des Bois* et *Ivanohé*).

L'alignement général d'un territoire est déterminé par l'interaction entre le dirigeant et les dirigés. La tendance de l'alignement sera forte lorsqu'il y aura concordance entre la philosophie du dirigeant et celle de sa population. L'attitude du peuple a l'effet le plus fort lorsqu'il y a conflit puisque les joueurs interagissent le plus souvent avec les gens à ce niveau. Cependant, le conflit entre les deux groupes (sujets et seigneur) en ce qui concerne les différences d'alignements peut être source d'aventures.

Utiliser les Alignements de Région

Faire usage d'un alignement général pour une région permet aux personnages d'avoir une bonne idée de la manière dont ils seront traités dans cette région. Les paragraphes qui suivent vous donnent les grandes lignes de chaque alignement.

Loyal Bon : Les gens sont généralement honnêtes, soumis aux lois et altruistes. Ils ont de bonnes intentions (du moins, pour la plupart). Ils respectent la loi. Règle générale, les gens ne marchent pas en armure et armes. Ceux qui le font sont regardés avec méfiance ou comme des fauteurs de trouble. Les aventuriers déplaisent à certaines sociétés car ils sont souvent source d'ennuis.

Loyal Neutre : Les gens ne sont pas seulement soumis aux lois, mais ils sont aussi de passionnés créateurs de bureaucraties arcanes. Ils ont une tendance quasi incontrôlable à tout organiser et régulariser.

On retrouve, dans de larges empires, des ministères, des conseils, des commissions, des départements, des offices et des cabinets pour tout. Si cette région attire beaucoup d'aventuriers, il y a des ministères spéciaux percevant leurs propres taxes et émettant des licences pour contrôler le problème. L'efficacité du gouvernement n'est pas un intérêt primordial pour les gens tant et aussi longtemps qu'il fonctionne.

Loyal Mauvais : Le gouvernement est caractérisé par ses lois sévères, aux punitions sans merci, sans égard à la culpabilité ou à l'innocence. Le but des lois n'est pas tant de préserver la justice que de maintenir le statu quo. La classe sociale est de la plus haute importance. Pot-de-vin et corruption sont monnaies courantes. Les aventuriers, étant de potentiels agents extérieurs, sont considérés avec la plus grande méfiance. Les royaumes loyal mauvais sont souvent dans l'obligation d'écraser des rébellions de paysans opprimés qui réclament des conditions de vie plus humaines.

Neutre Mauvais, Neutre Bon et Véritable Neutre : Les régions dominées par ces trois alignements tendent généralement à adopter le type de gouvernement qui semble le plus expéditif sur le moment. Ce type particulier de gouvernement dure tant et aussi longtemps que le dirigeant ou la dynastie en pouvoir peut le maintenir. Le peuple collabore lorsqu'il le désire ou, dans le cas des vrais Neutres, lorsque la balance des forces doit être préservée. De tels territoires neutres agissent souvent comme états tampons entre des pays dont les alignements sont extrêmement différents (par exemple entre une baronnie loyal bonne, une principauté chaotique mauvaise). Ils changent d'allégeance avec un art consommé dans le but de maintenir leurs frontières contre les avances des deux côtés lors d'un conflit.

Les pays Neutre Mauvais tendent à n'être que des dictatures bénignes (bien que loin d'être plaisantes) tandis que les pays Neutre Bons sont généralement des dictatures "éclairées". Les transferts de pouvoir sont généralement caractérisés par des changements de gouvernement, quoique ceux-ci ne se passent généralement pas dans le sang. On remarque une certaine apathie vis-à-vis de la politique et du gouvernement. Les aventuriers sont traités comme tout le monde.

Chaotique Bon : Les gens ont généralement de bonnes intentions et tentent de bien faire, mais ils sont handicapés par leur dédain naturel d'un grand gouvernement. Bien qu'il puisse y avoir un seul dirigeant, la plupart des communautés sont autorisées à s'autogérer tant et aussi longtemps qu'elles paient leurs taxes et obéissent à quelques édits généraux. Les organismes visant à l'application des lois, dans de telles régions, sont faibles. Un shérif local, baron ou conseil peut engager des aventuriers pour combler le manque. Les communautés font souvent justice elles-même lorsque cela semble nécessaire. Dans de vastes empires, on retrouve ce type d'alignement dans les territoires frontaliers, loin de la capitale.

Chaotique Neutre : Il n'y a aucun gouvernement. L'anarchie règne. Un étran-

ger, dans une telle ville, croira qu'il vient d'entrer dans une ville de fous.

Chaotique Mauvais : Les gens sont dirigés et vivent dans la peur des plus puissants. Le gouvernement local n'est généralement qu'une série de patrons fier-à-bras qui obéissent, par peur, au gouvernement central. Les gens cherchent des moyens d'obtenir du pouvoir ou de garder celui qu'ils ont obtenu. L'assassinat est une méthode acceptable de promotion, de même que les coups d'état, les conspirations et les éliminations de masse. Les aventuriers sont souvent des pions dans des jeux de puissance politique et sont éliminés lorsqu'ils deviennent eux-même une menace.

Alignement Social Variable

Bien entendu, une multitude d'autres types de gouvernement est possible à l'intérieur de ces alignements. De plus, même à l'intérieur d'un même empire ou royaume, il peut y avoir des régions d'alignements différents. La ville capitale, par exemple, où se retrouvent les marchands et politiciens, peut être beaucoup plus loyale (ou mauvaise, etc.) qu'une communauté agraire lointaine.

Par ailleurs, l'alignement n'est qu'un guide particulier d'organisation sociale. Toute nation ou baronnie, n'est pas nécessairement définie par son alignement. Il existe d'autres méthodes pour décrire un groupe de personnes et que l'on peut utiliser tels que : pacifique, guerrier, barbare, décadent, dictateur et civilisé. Ce sont toutes des descriptions possibles.

Il vous suffit d'observer le monde tel qu'il est aujourd'hui pour constater la variété des sociétés et cultures qui abondent dans les royaumes de l'Homme. Un bon MD introduira dans sa campagne des cultures exotiques crées à partir de son imagination ou qu'il aura détaillées par des recherches à la bibliothèque locale.

Alignement des Religions

Les alignements généraux peuvent également être appliqués aux religions. Les croyances et pratiques d'une religion déterminent son alignement. Une religion qui promouvoit la compréhension, le travail en harmonie avec les autres ainsi que la bonté est probablement loyal bonne. Celle qui met en relief l'importance de la perfection individuelle et la purification sont probablement chaotique bonnes.

On attend des prêtres d'une religion qu'ils adhèrent à leur alignement puisqu'ils sont censés être les exemples vivants de ces croyances. Les autres suivants d'une religion n'ont pas à adhérer exactement à son alignement. Toutefois, si l'alignement d'une personne est très différent de l'alignement de sa religion, un prêtre pourrait fort bien se demander pourquoi cette personne adhère à une religion à ce point à l'opposé de ses croyances et de sa philosophie.

Alignement des Objets Magiques

Certains objets magiques, particulièrement ceux qui sont intelligents, ont des alignements. Dans de tels cas, l'alignement n'est pas indicatif des attributs moraux de l'objet. Il s'agit plutôt d'un moyen de limiter le nombre et type de personnages pouvant se servir de l'objet : la magie ne fonctionnera que si l'alignement de l'utilisateur correspond à celui de l'objet. Les objets magiques alignés, lesquels sont le plus souvent des armes, ont été créés en vue d'un code d'éthique spécifique. Ce code a été incorporé dans l'objet par son créateur.

Les objets alignés ne révèlent leur vraie puissance qu'à ceux partageant les mêmes croyances. En toutes autres mains, les qualités de l'objet restent cachées. Il est même possible qu'un objet extrêmement puissant puisse blesser un personnage d'un alignement différent, surtout dans le cas où l'alignement du personnage est opposé à celui de l'objet.

Les objets magiques alignés devraient être rares. Lorsqu'un objet est doté d'un alignement, c'est là le signe d'une grande puissance et d'un but précis. Ceci peut être une source pour des aventures hautement dramatiques : les joueurs s'informent sur l'objet, recherchent son histoire, courent à travers le pays et découvrent enfin le lieu ancien où il repose, pour finalement combattre les gardes et désamorcer les pièges qui le protègent.

Changement d'Alignement par la Magie

L'objet qui change l'alignement d'un personnage est un second type d'objet magique plus insidieux. A l'encontre des méthodes habituelles par lesquelles un personnage change d'alignement graduellement, les changements d'alignements par la magie sont instantanés. La personnalité du personnage se transforme immédiatement, comme sous l'effet d'un lavage de cerveau magique.

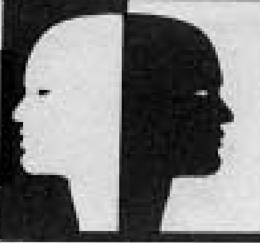
Le changement peut être ou ne pas être perceptible immédiatement, tout dépendant du nouvel alignement. Cependant, vous devriez encourager le joueur à bien simuler son nouvel état d'âme. Ne le laissez pas passer outre les effets du changement d'alignement sur la personnalité de son personnage. En fait, les bons joueurs sauront tirer avantage de cette occasion pour pousser plus loin leur talent d'acteur.

L'Alignement du Monde

En plus de tous ces autres usages, l'alignement peut devenir le point central d'une campagne. Le monde est-il le champ de bataille d'une infatigable guerre entre les forces du Bien et du Mal, de la Loi et du Chaos? La réponse affecte la création du monde de votre campagne, comment cette dernière sera jouée et comment les aventures seront générées. Cela influence également le point de vue des joueurs et leurs réactions aux situations et événements divers.

Dans une campagne typique, le conflit primaire dans le monde n'est cependant pas une bataille d'alignements. Le monde de la campagne en est un dans lequel la passion, le désir, les coïncidences, l'intrigue et même la vertu mènent à des situations. Tout s'y produit pour les mêmes raisons que dans notre réalité. C'est pour cela qu'il peut être plus facile de générer des aventures pour ce genre de campagne. La diversité et l'intérêt des aventures dépendent du talent de conteur et du sens dramatique du MD. Il arrive à l'occasion que les personnages-joueurs découvrent un complot sournois et de grande envergure bien que ce soient des cas rares, à part du plan général du MD.

Par contre, pour les MD qui préfèrent les conspirations, un autre point de vue pourrait être mieux appropriés à leurs besoins, tel un monde où les Puissances (divinités, cultes, royaumes, forces élémentaires) luttent les unes contre les autres. Les joueurs et PNJs peuvent prendre part dans cette bataille, qu'ils soient conscients ou non de leurs rôles. Il arrive, parfois, qu'ils n'aient pas la moindre idée de leur contribution au destin.



Les campagnes où les personnages sont un tiers parti dans la bataille, oublié ou ignoré, sont encore bien plus rares. Lorsque cela se produit, les actions des joueurs peuvent avoir des conséquences surprenantes.

Conflit d'Alignements

Il y a des avantages et des désavantages à construire une campagne centrée sur les conflits entre alignements. D'un côté, les joueurs ont toujours un but, même s'ils n'en sont pas toujours conscients. Ce but est utile dans la création d'aventures : il motive les joueurs et assure une certaine continuité dans l'histoire; il garantit au personnages d'avoir toujours quelque chose à faire ("Allez et préservez la balance de la Loi, loyaux sujets"). De plus, la partie s'enrichit d'un sens d'héroïsme. Les joueurs savent que leurs personnages font quelque chose d'important et qui aura un effet sur le monde de la campagne et son histoire.

Cette approche a cependant ses désavantages, bien qu'ils puissent être évités par un MD habile. En tout premier vient la question de l'ennui. Si chaque aventure implique maintenir la balance ou partir en croisade pour la cause, les joueurs pourraient s'en fatiguer.

Une solution à ce problème est de s'assurer simplement que les aventures soient diversifiées en thème et en but. Les personnages, parfois, agissent au nom d'une grande et noble cause. En d'autres occasions, il vont à l'aventure pour des raisons qui leurs sont personnelles. Il n'est pas nécessaire que chaque bataille soit des proportions d'une guerre titanesque entre le Bien et le Mal ou la Lumière contre les Ténèbres.

Un autre point d'intérêt est que ce que les personnages font peut modifier leur quête. Une monde aligné génère de puissantes et complexes réactions de cause à effet. Si X est à un tel endroit, alors Y se produira en cet autre lieu. La plupart des aventures doivent être tissées dans le fil de l'histoire, même celles qui ne semblent pas en faire partie.

Ceci entre directement en conflit avec le besoin de variété et le MD doit jongler adroitement. Il est facile de travailler avec une grande quête et de l'insérer dans l'histoire, mais que se produit-il lorsque les personnages en prennent congé pour aller à l'aventure dans une autre direction? A-t-on besoin d'eux juste à ce moment? Que se passe-t-il en leur absence? Comment réintègrent-ils l'histoire principale? Que se passe-t-il lorsque quelqu'un découvre quelque chose que personne ne devait savoir? Il n'existe aucune solution facile à ces problèmes. Un MD créatif n'aura jamais de temps à perdre avec une telle campagne.

Il y a, finalement, le problème du succès et de l'échec. Un univers aligné génère des épopées. Les personnages-joueurs sont impliqués dans des événements cataclysmiques et doivent faire face à des êtres aux proportions cosmiques. Les personnages-joueurs, au centre du jeu, sont importants (s'ils ne le sont pas, ils s'ennuieront rapidement). C'est une caractéristique standard des fictions fantastiques et il est normal qu'on la retrouve dans une aventure de jeu de rôle fantastique.

Les écrivains, comparés aux MDs, ont cependant un avantage : ils peuvent terminer leur histoire et n'y plus revenir. A la fin du livre, les bons gagnent, le monde est sauvé et on ferme le tout. L'écrivain n'a plus à s'en soucier, sauf s'il le veut. Que peut-il arriver aux personnages une fois qu'ils ont surmonté la bataille finale, celle qui répare tous les torts? Que peut-il se produire une fois la paix et l'harmonie avec l'univers atteints?



De plus, l'auteur sait qui va gagner. Il sait, dès le départ, que les bons gagneront. Il pourra y avoir des imprévus, mais ils en triompheront. Plusieurs MDs supposent de même. Ils ont tort.

Il ne faut jamais supposer que les personnages gagneront. Que se passe-t-il si tel n'est pas le cas? Et si les forces des Ténèbres et du Mal émergent victorieuses de la bataille finale? Peu importe tous les avantages en faveur des personnages, il existe cette infime chance qu'ils feront quelque chose à ce point stupide ou malchanceux qu'ils devront perdre. La victoire ne peut être garantie. Si elle l'est, les joueurs le sauront rapidement et en tireront avantage.

L'Eternel Conflit

La meilleure façon d'éviter les problèmes décrits ci-haut est de bâtir le conflit auquel prendront part les joueurs de manière telle qu'il ne se termine jamais. A tout le moins, ce conflit devrait en être un qui dure des millénaires (au-delà de l'espérance de vie des personnages-joueurs).

Dans le but d'éviter que les joueurs soient frustrés, convaincus qu'ils ne peuvent rien accomplir de permanent, il doit leur être possible d'entreprendre des tâches importantes et d'obtenir des victoires du même ordre pour leur côté. Les personnages-joueurs qui se battent pour la cause du bien pourraient éventuellement repousser l'influence sans cesse croissante de leur ennemi juré, mais ce n'est que la défaite d'un symptôme, pas de la maladie en soi.

Il peut toujours y avoir une nouvelle menace : il est possible que l'ennemi juré réapparaisse sous une nouvelle et toujours plus hideuse forme. Le MD doit être toujours prêt, ayant à sa disposition une série de menaces fantastiques bien que réalistes. Celles-ci augmentent graduellement en fonction de l'augmentation de puissance des personnages.

Il est ainsi possible de construire une campagne dans laquelle les forces de l'alignement jouent un rôle actif. Cela peut s'avérer difficile et plein d'embûches mais de l'imagination et de la planification peuvent venir à bout des obstacles rencontrés.

L'Alignement comme Outil

Bien que cela ait été dit à plusieurs reprises auparavant, ceci est un point suffisamment important pour être répété : *l'alignement est un outil dont le but vise à améliorer le*

jeu de rôle, pas à marteler les joueurs et forcer leurs personnages à faire ce qu'ils ne veulent pas faire!

Le MD ne devrait jamais dire à un joueur, "Ton personnage ne peut pas faire ça parce que c'est contre son alignement," à moins que ce personnage ne soit sous l'influence d'une quelconque force magique. Laissez les joueurs prendre leurs propres décisions et commettre leurs propres erreurs. Le MD en a assez à faire sans prendre en charge la tâche des joueurs en plus.

Malgré tout, le MD peut suggérer à un joueur qu'un geste entraîne un risque considérable, surtout en ce qui concerne son alignement. Si le joueur décide malgré tout de poursuivre son geste, il est responsable des conséquences. Ne vous souciez pas de ce qui arrivera au personnage. Si le paladin n'est plus un paladin, eh bien qu'il en soit ainsi.

De telles suggestions n'ont pas à être impudentes. Il est certain qu'un MD peut demander, "Es-tu bien certain que ce soit une bonne idée, considérant ton alignement?" Il peut également faire usage de suggestions plus subtiles faisant partie du scénario de l'aventure. Demain le clerc a planifié d'entreprendre une mission qui met son âme en péril et pourrait compromettre son alignement. Cette nuit-là, il a un cauchemar qui l'empêche de dormir paisiblement. Durant la matinée, il rencontre une diseuse de bonne aventure qui perçoit de mauvais présages et le met en garde contre un sombre destin. Son symbole sacré semble mystérieusement terne. Les chandelles sur l'autel frémissent et faiblissent alors qu'il entre le temple. Des joueurs attentifs prendront notes de ces avertissements et pourront ajuster leurs décisions en conséquence. S'ils ne le font pas, cependant, il s'agit là de leur choix, pas celui du MD.

Détecter l'Alignement

Les personnages utilisent parfois des sorts ou des objets magiques pour découvrir l'alignement d'un personnage. Ceci est extrêmement insultant, voire hostile.

Demander

Demander à un autre personnage, "Alors, c'est quoi ton alignement?" est une question à ce point impolie que... enfin, c'est impoli à un point tel qu'aucun des exemples que nous concevons ne pourrait être répété ici. Au mieux, un rustre posant une telle question se verrait jeté un regard glacé (ou une expression profondément choquée).

Demander à un autre personnage quel est son alignement est, de toute façon, futile. Un personnage loyal bon dira certainement la vérité, mais certainement pas un personnage chaotique mauvais. Quelqu'un de ce dernier groupe, s'il était le moindrement futé, répondrait "loyal bon".

Même si un personnage dit la vérité, il est impossible pour lui de savoir s'il a raison, à moins qu'il n'aie des talents spéciaux (tel les paladins). Les personnages-joueurs ne peuvent dire que ce qu'ils croient être leur alignement. Une fois choisi, le MD est la seule personne qui sait quel est l'alignement courant d'un personnage. Un rôdeur chaotique bon peut être sur le point de changer d'alignement. Encore un seul acte de sang-froid et c'est le gouffre, bien que le joueur n'en sache rien. Il continue à croire que le personnage est chaotique bon sous tous les angles.

Invoquer un Sort

Invoquer un sort pour révéler l'alignement d'un personnage est tout aussi insultant que le demander directement. C'est le genre de geste qui commence des bagarres et tue des amitiés. Les engagés et les compagnons d'armes peuvent décider qu'un personnage-joueur qui fait cela est trop défiant. Les étrangers présumeront souvent que ce sort précède une attaque et peuvent frapper en premier.



Même ceux qui acquiescent à se soumettre au sort demanderont en échange de pouvoir l'invoquer eux-même. Faire usage de ce sort, même si l'on ne tient pas compte de l'extrême impolitesse que cela représente, indique un manque total de confiance de la part de l'inquisiteur.

Talents de Classe

Certains personnages (tel le paladin) peuvent, dans certaines limites, détecter les alignements, particulièrement le Bien et le Mal. Même ce talent est plus limité que le joueur peut le croire. Le talent de détection du mal n'est utile que pour percevoir les personnages ou créatures ayant de mauvaises intentions ou ceux qui sont à ce point corrompus qu'ils sont mauvais jusque dans les tréfonds de leur âme. La détection du mal ne réfère en rien à l'aspect mauvais d'un alignement.

Il n'est pas suffisant pour un guerrier d'être chaotique mauvais pour être détecté comme source de mal lorsqu'il prend un verre dans une taverne. Il peut n'avoir aucune intention mauvaise à ce moment. A l'inverse, un clerc maléfique très puissant pourrait avoir commis tant d'actes atroces et horribles qu'une aura ténébreuse le drape entièrement.

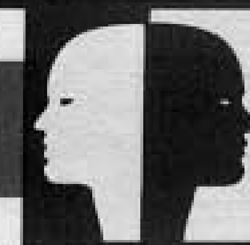
Garder les Joueurs dans le Noir

Les personnages devraient toujours être incertains de l'alignement des autres personnages. C'est l'un des outils les plus puissants du MD : laissez les joueurs deviner. Ils porteront plus attention à ce qui se passe s'ils doivent déduire les véritables motivations et attitudes de ceux qu'ils rencontrent ou emploient.

Changer d'Alignement

Tôt ou tard, un personnage-joueur changera d'alignement. Un personnage peut changer d'alignement pour plusieurs raisons, la plupart d'entre elles n'ayant rien à voir avec un joueur "manquant" de jouer son personnage ou le MD "manquant" de générer une atmosphère propice.

Les personnages-joueurs sont des gens imaginaires mais, tels de véritables personnes, ils évoluent et changent au fur et à mesure que leur personnalité se développe. Un personnage peut être victime des circonstances. Parfois le joueur a un changement d'attitude. D'autres fois, la personnalité créée pour un personnage semble dériver dans une direction impré-



vue. Ce sont là des changements naturels. Il pourrait y avoir cause d'inquiétude si aucun PJ ne changeait d'alignement au cours de la campagne.

Il n'y a aucune règle précise pour déterminer quand un personnage change d'alignement. L'alignement peut changer délibérément, inconsciemment ou involontairement. C'est là l'une de ces caractéristiques qui rend le jeu agréable : les joueurs sont libres d'agir et le MD décide si (et quand) un changement devient effectif. Ceci requiert du jugement et plusieurs facteurs à considérer.

Changement Délibéré

Un changement délibéré est entrepris par le joueur. Il décide qu'il ne veut plus jouer l'alignement originalement choisi pour le personnage. Peut-être ne le comprend-il pas, ou il lui paraît moins agréable qu'il ne le croyait initialement, ou encore parce qu'il est clair que le PJ aura une personnalité plus intéressante avec un nouvel alignement.

Tout ce que le joueur a à faire est désormais d'agir en fonction du nouvel alignement. Le changement peut être rapide ou lent, selon la sévérité des gestes à poser et la détermination du joueur.

Changement Inconscient

Un changement inconscient survient lorsque les gestes du personnages sont plus en accord à un autre alignement sans que le joueur ne s'en rende compte. Comme dans le cas d'un changement d'alignement délibéré, le MD doit noter les actions du personnage. S'il soupçonne que le joueur croit agir selon son alignement, il se devrait de lui mentionner que son alignement va entrer en jeu. Un changement d'alignement inconscient ne devrait pas surprendre le joueur, du moins pas entièrement.

Changement Involontaire

Un changement involontaire est imposé au personnage. La plupart du temps, c'est là le résultat d'un sort où d'un objet magique. Des changements involontaires sont immédiats. Les gestes posés par le personnage auparavant n'ont aucune influence sur le changement.

Noter les Changements

Durant le jeu, prenez note des actions posées par les personnages joueurs. A la fin de chaque session, relisez ces notes en gardant l'oeil ouvert pour tout comportement inhabituel. Faites note de l'alignement qui vous semble le plus approprié aux gestes posés par les personnages.

Si, après plusieurs sessions de jeu, les actions d'un personnage correspondent mieux à un alignement différent de celui qu'il a déjà, un changement d'alignement est sans doute requis. Si de petites actions entraînent un personnage hors de son alignement, le changement devrait être graduel, voire temporaire. Des actions importantes et radicales peuvent, par contre, entraîner un changement immédiat et permanent.

Si un paladin chevauche à travers une ville ravagée par la maladie et reste indifférent à la souffrance des habitants, il a désobéi à son alignement de manière évidente bien que mineure. Plusieurs telles défaillances pourraient justifier un changement d'alignement.

Entre-temps, un paladin pourrait reconnaître que son âme est en danger et tenter de se corriger, empêchant un changement d'alignement et préservant ainsi son statut de paladin. Si un paladin brûle un village pour empêcher une maladie contagieuse de se répandre, il s'agit là d'un acte carrément mauvais.

Dans un tel cas, le MD est autorisé à effectuer un changement d'alignement immédiat vers loyal mauvais ou même chaotique mauvais. Le personnage pourrait éventuellement être capable de revenir à son alignement loyal bon, mais il ne sera jamais plus paladin.

Effets d'un Changement d'Alignement

Bien qu'un personnage joueur puisse changer d'alignement, il ne s'agit pas là de quelque chose qui devrait être fait à la légère, car cela implique de graves conséquences. Changer d'alignement ne signifie pas qu'un changement d'attitude et de mentalité, un personnage modifie sa perception et sa relation avec le monde en général. Une grande partie de ce qu'il a jadis appris était affecté par son alignement. Lorsque les bases philosophiques de sa vie changent, le personnage découvre qu'il doit réapprendre ce qu'il croyait savoir.

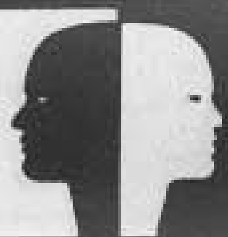
Il y a deux effets possibles lors d'un changement d'alignement en fonction de la situation et des circonstances du changement. Le premier n'implique aucune pénalité. Ceci ne devrait être le cas que lorsque le MD et le joueur sont tous deux d'accord que l'alignement du personnage devrait être changé pour améliorer la qualité du jeu.

Cela se produit la plupart du temps à bas niveau. L'alignement du PJ peut s'avérer être incompatible avec le reste du groupe. Un personnage peut être tout simplement plus intéressant pour tous avec un nouvel alignement. Des joueurs inexpérimentés peuvent choisir un alignement sans en comprendre les ramifications. Découvrant qu'ils n'aiment pas cet alignement, ils peuvent demander à le changer. De tels changements doivent se faire d'un accord mutuel. En tant que MD, faites de votre mieux pour satisfaire vos joueurs dans la mesure où ces désirs n'endommageront pas votre campagne.

Dans le cas du second type de changement volontaire, il n'est pas reconnu que le changement d'alignement sera bénéfique pour la campagne. Un tel cas implique un personnage ayant joué un alignement depuis déjà un certain temps. Les effets du changement d'alignement sont alors plus sévères et remarquables.

L'instant qu'un personnage change d'alignement de son propre gré, le nombre de PX requis pour atteindre son prochain niveau (ou niveaux dans le cas de personnages multi-classés) est doublé. Pour déterminer le nombre de points d'expérience nécessaires pour obtenir le prochain niveau (et le prochain niveau seulement), il faut doubler le nombre de points d'expérience indiqués sur le tableau de Niveaux d'Expérience approprié.

Par exemple, Damien le mage était initialement Neutre Bon. Cependant, au cours des aventures, il a régulièrement porté secours au faible et à l'opprimé, combattant pour leurs droits et leur place dans la société. Peu après qu'il ait atteint le cinquième niveau, il est devenu clair pour le MD que Damien agissait beaucoup plus comme un personnage loyal bon que neutre bon et il a décidé d'appliquer un changement d'alignement. Normalement, un mage doit obtenir 40 000 points d'expérience (20 000 points passés le cinquième niveau) pour atteindre le 6e niveau. Damien doit obtenir 40 000 points additionnels au lieu des 20 000 normalement nécessaires. Chaque deux points d'expérience ne compte que comme un seul pour fins de progression de niveaux.



Damien a commencé l'aventure avec 20 000 points d'expérience. Lorsqu'il la termine, le MD lui accorde 5 300 points, pour un total de 25 300. Au lieu de n'avoir besoin que de 14 700 points pour atteindre le prochain niveau, il a désormais besoin de 34 700 en raison de son changement d'alignement!

Si un changement d'alignement est involontaire, doubler le nombre de PX requis ne s'applique pas. Le personnage ne recevra cependant aucun points d'expérience jusqu'à ce que le personnage retrouve son alignement initial. Ceci implique, bien entendu, que le personnage désire retrouver son alignement initial.

Si le personnage décide que ce nouvel alignement n'est pas si mal après tout, il recommence à recevoir des points d'expérience, mais il faut alors appliquer la règle de doubler les points d'expériences pour le prochain niveau à atteindre. Le joueur n'a pas à proclamer sa décision. Si le MD se rend compte que le personnage s'est résigné à son sort, cela suffira.

Par exemple, Stefan le Rôdeur se coiffe imprudemment d'un *Heaume de Changement d'Alignement* et devient soudainement chaotique mauvais (ce qu'il ne voulait absolument pas devenir!). Le dominant, le heaume le force à commettre toutes sortes de gestes. Bien qu'incapable d'y changer quoi que ce soit, Stefan reste alerte et n'attend qu'une occasion pour échapper au heaume maudit. Finalement, après plusieurs échecs, il parvient finalement à convaincre un sorcier de lui retirer le heaume et retrouve sont alignement précédent.

Il ne reçoit aucun point d'expérience à partir du moment où il se coiffe du heaume jusqu'à le sorcier le lui retire (bien que le MD puisse accorder à Stefan une petite récompense si le plan qu'il a conçu était particulièrement ingénieux). Si Stefan avait choisi de ne pas tromper le sorcier mais avait plutôt travaillé de concert avec celui-ci, le changement aurait été considéré aussitôt comme un choix du joueur. A partir ce de moment, Stefan aurait reçu des points d'expérience, mais aurait eu à en acquérir le double de ce qui est normalement nécessaire pour atteindre son prochain niveau d'expérience.

Un personnage peut changer d'alignement indéfiniment. Si plus qu'un changement se produit par niveau, la sévérité de la pénalité s'accroît. (Le personnage souffre de toute évidence d'une grande confusion mentale, l'équivalent moderne d'une crise d'identité.) Lorsqu'un personnage effectue un second changement d'alignement durant un même niveau, tous les points d'expérience acquis en vue du prochain niveau sont immédiatement perdus. Le personnage devra malgré tout en acquérir le double pour le prochain niveau.

Damien est devenu loyal bon. Il trouve désormais qu'être loyal bon est trop restrictif. Il est confus. Il ne sait guère en quoi croire. Sa tête tourne. Le personnage retourne à ses bonnes vieilles habitudes de neutre bon. Tourmenté par son indécision, il perd les 5 300 points qu'il avait acquis et doit désormais se mériter 40 000 points pour devenir 6e niveau!





Un personnage d'AD&D, comme n'importe qui d'autre, a divers talents et connaissances. Il est compétent à certaines choses (parce qu'il s'en sert comme profession ou loisir) et mauvais à d'autres qu'il n'a étudiées qu'en passant ou pas du tout. Ces talents et connaissances sont appelés compétences en AD&D.

Les compétences ne sont pas exactement comme les connaissances que les gens apprennent à l'école ou comme dans le "vrai" monde. Elles tendent à être excessivement globales ou spécialisées dépendant du sujet. La compétence de pêche, par exemple, suppose que le personnage sait tout ce qu'il y a à savoir en ce qui concerne le pêche à la ligne ou au filet. En réalité, ce sont deux techniques fort différentes.

D'un autre côté, les compétences martiales tendent à être très précises, soulignant les subtiles différences entre les armes. Un arc long et un arc court sont différents au niveau de la longueur, du poids, de la portée, de la longueur des flèches et de l'équilibre. Chacun requiert des entraînements différents pour un usage optimal.

Lorsque vous utilisez les compétences, souvenez-vous que ces règles ne cherchent aucunement à simuler la réalité. Il aurait peut-être été plus réaliste d'avoir une liste de compétences différentes pour chaque aspect de la botanique médiévale (horticulture, herboristerie, mycologie, etc.), mais dans un contexte de jeu, ces aspects fonctionnent mieux lorsque regroupés de manière plus globale sous une seule compétence. Chaque compétence, individuellement, serait pratiquement inutile tant elle serait d'un usage limité. D'autres compétences, particulièrement celles des armes, sont exactement dans la situation inverse.



Compétences Martiales

Tôt ou tard, un joueur se plaindra qu'une compétence martiale est trop limitative. Le vrai problème est que les règles ne permettent pas aux joueurs de faire ce qu'ils veulent.

Par exemple, un personnage-joueur est compétent avec l'épée longue. Pour notre exemple, disons qu'il est sur le point d'être submergé par une horde de kobolds mais a la présence d'esprit de retraiter. Il s'empêtre malheureusement dans ses lacets et tombe face contre terre! Sa fidèle épée lui échappe et les petits monstres lui sautent dessus. N'ayant pas abandonné tout espoir, notre héros arrache une épée courte à l'une des petites bêtes et commence à se battre à nouveau.

A ce moment, le MD annonce au joueur qu'il doit appliquer une pénalité parce qu'il n'a pas la compétence requise. Le joueur est outré. "C'est une épée," gémit-il, "Mon personnage sait se servir d'une épée longue, je ne peux pas croire que tu ne le laisseras pas se servir d'une épée courte! C'est la même chose en plus petit!" Avant de vous soumettre aux arguments de votre joueur, prenez en considération les différences de ce qui semblent être des armes similaires :

L'arme habituelle du joueur, l'épée longue, est une arme tranchante. Elle est longue de 1m à 1m35, lourde et équilibrée pour que la force de la lame soit à son apogée lors d'un coup tranchant. Une épée courte est longue de 30 à 45 cm, légère (pour une épée) et son poids est centré près de la lame pour avoir une plus grande maniabilité.

Ainsi, dans notre exemple, le personnage se lance en plein combat en brandissant une épée courte qu'il utilise instinctivement comme son épée longue. Il tente de trancher ses adversaires, mais l'épée est trop courte pour cela. Il cherche à bloquer et parer les coups et découvre que l'arme les absorbe moins que sa lourde épée longue. Il frappera des coups dans l'air, habitué qu'il est à avoir une meilleure portée et un meilleur balayage avec son épée longue. Il sera déséquilibré en frappant trop fort avec cette arme trop légère. Toutes ces petites erreurs font qu'il est moins efficace avec l'épée courte, bien qu'elle semble similaire à son épée longue. La pénalité parce qu'il n'a pas cette compétence semble alors plus raisonnable.

De plus, les compétences martiales ne sont que quelques-uns des facteurs pris en ligne de compte pour une aventure réussie. Si une combinaison de facteurs donnent à un personnage trop de bonus en combat, le MD devrait créer des situations au cours desquelles l'arme préférée du joueur ne serait pas le bon choix.

Par exemple, un personnage compétent avec tous les genres d'épées, mais aucune autre arme, sera fort désavantagé lorsqu'il fera face à des squelettes. Son épée est moins efficace qu'une masse. Eventuellement, le joueur devra élargir son choix d'armes s'il veut survivre dans le monde d'AD&D.

"Minimaxer"

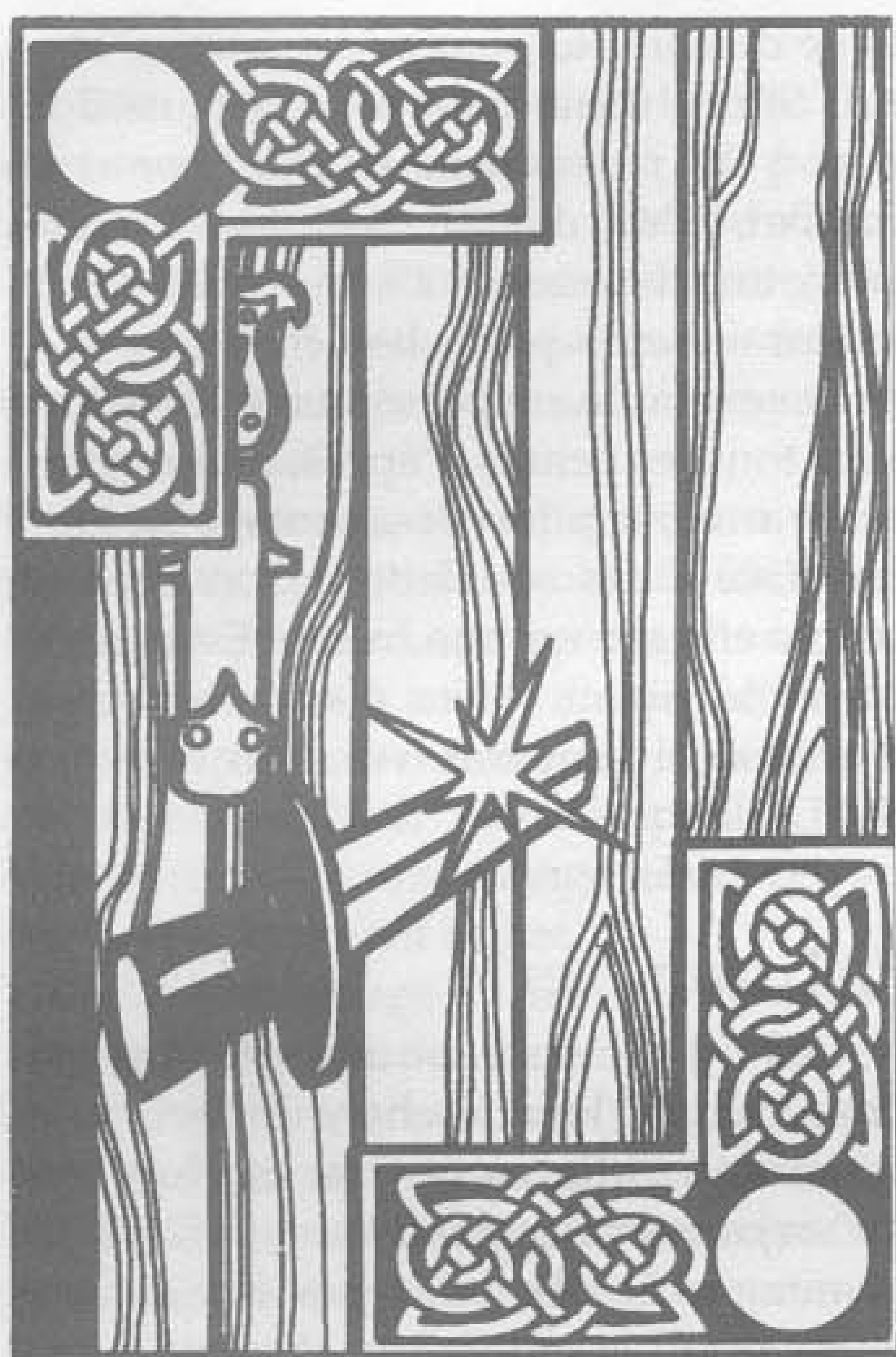
Les joueurs pourront parfois "minimaxer" lors du choix de leurs compétences. "Minimaxer" se produit lorsqu'un joueur calcule toutes les possibilités, avantages et désavantages numériques d'une arme particulière. Le choix du joueur n'est pas basé sur son imagination, la campagne, le jeu de son personnage ou son développement. Il est basé sur des mécaniques de jeu : ce qui donnera au joueur le meilleur ajustement et fera le plus de dégâts dans telle ou telle autre situation et qui minimalisera les pénalités.

Une certaine quantité de "mini-maximalisation" est inévitable et parfois bénéfique (démontrant qu'un joueur est intéressé par la partie), mais un "minimaximaliste" chronique n'a rien compris au but du jeu. Simplifier un personnage à une liste d'ajustements de combat et de jets de dés n'est pas du jeu de rôle.

Fort heureusement, il est facile de corriger ce genre de joueur : mettez au point une situation au cours de laquelle l'arme qu'il a prudemment choisie (qui devrait lui donner l'avantage sur n'importe qui) soit inutile ou le désavantage. Il découvrira subitement les inconvénients de "minimaxer". Il est impossible de trouver une combinaison de facteurs qui soit la meilleure pour toute situation. Les situations sont trop variables.

En dernier lieu, les carences (en compétences) d'un personnage peuvent être utilisées pour accroître l'atmosphère dramatique, une partie essentielle du jeu. Lors de la rencontre avec les kobolds décrite plus haut, le joueur criait de surprise parce que sa situation était beaucoup plus précaire qu'il le supposait. La pénalité pour non-compétence augmente les risques auxquels est soumis le personnage et augmente le suspense.





Assurez-vous, lorsque la pénalité de non-compétence est appliquée pour créer une certaine tension, que les personnages aient malgré tout suffisamment de chances de s'en sortir. La tension n'existe tant et aussi longtemps que le personnage croit qu'il a encore une chance d'en réchapper, même si ce n'est qu'un mince espoir. Si le joueur décide que c'est sans espoir, il abandonnera. Son attitude passera de l'excitation au désespoir.

Compétences des PNJs

Au choix du MD, on considère que les PNJs sont compétents avec l'arme qu'ils transportent. Ceci peut ne pas toujours être le cas. Si vous voulez rendre un PNJ plus facile à battre ou moins dangereux, il vous suffit de décider qu'il n'est pas compétent avec son arme. C'est surtout le cas des aubergistes ou civils enrôlés dans la milice. L'aubergiste peut être compétent avec un bâton (ce qui est parfois utile dans son métier), mais il ne comprend absolument rien aux subtilités de l'escrime et de l'épée. La partie peut être enrichie par de tels ajustements aux talents d'un PNJ.

Compétences Diverses

Les compétences diverses sont optionnelles mais, si choisies, peuvent être très utiles. Leur usage est fortement recommandé. Si vous ne savez pas si vous devriez utiliser ces compétences, ce qui suit devrait faciliter votre décision :

Les compétences diverses aident à déterminer la réussite des gestes d'un personnage au-delà de ce qui est défini par les talents de base de sa race et de sa classe. Elles permettent de mieux déterminer ce qui se passe lorsqu'un personnage tente de bâtir un bateau ou de bien se conduire dans une cour royale. Ceci permet au MD de se concentrer sur l'histoire plutôt que sur des petits détails, parfois insignifiants.

Tous ne sont pas d'accord avec ceci! Certains MDs préfèrent contrôler eux-même toutes les situations couvertes par les compétences. Ceci requiert un esprit rapide et une bonne mémoire. En retour, le MD est libéré des contraintes des règles. Il peut créer la scène qu'il désire sans se soucier de savoir si elle brise les règles. Soyez cependant prudent dans ce cas : il n'est pas facile de diriger ainsi une partie. Ne tentez ceci que si vous êtes un MD d'expérience ou que vous êtes un raconteur spontané et intéressant.

Les compétences diverses donnent au personnage plus de profondeur. Bien utilisées, elles en disent plus long sur l'histoire et la personnalité d'un personnage et donnent au joueur plus d'outils avec lesquels travailler. Une application judicieuse et réfléchie des compétences diverses peut immensément accroître le potentiel de jeu d'un personnage.

Soyez cependant prudent car les compétences diverses peuvent avoir l'effet inverse : elles peuvent devenir des béquilles pour le joueur qui veut éviter de jouer son personnage, une excuse pour ne pas en développer la personnalité ou l'histoire. Certains joueurs croient que les compétences définissent l'ensemble des connaissances d'un personnage; ils ne font aucun effort pour aller plus loin.

Vous pouvez éviter ceci en encourageant vos joueurs à creuser plus profondément et à explorer les possibilités de leur personnage. Demander à un joueur d'expliquer pourquoi son personnage a certaines compétences spécifiques. Qu'a fait son personnage avant de devenir un aventurier? De telles questions poussent le joueur à développer la personnalité et l'histoire de son personnage. Prenez note des raisons du joueur et vous pourrez en faire usage durant la partie.

Les compétences diverses peuvent servir à définir la campagne et à créer une atmosphère. La liste des compétences peut être adaptée à une région spécifique ou une période historique ou encore définir les différences entre nationalités.

Si l'origine d'un personnage est un village pêcheur, cette liste peut être modifiée pour permettre à tous les personnages d'apprendre la nage, la voile, la pêche et la navigation au même prix (en termes d'unités de compétences). Ce sont des compétences communes à tous les marins.

Simultanément, les nains, provenant d'une ville à proximité des montagnes, doivent dépenser des unités supplémentaires pour apprendre ces compétences. Une jeunesse passée dans des tunnels n'a pas préparée les nains à une vie sur les mers. Par contre, ils peuvent en apprendre plus facilement sur les mines, la taille des gemmes et autres travaux de la pierre.

La liste des compétences dans le *Manuel des Joueurs* n'est qu'un début. Votre campagne aura une saveur bien plus particulière si des listes séparées sont adaptées à différentes régions.

Ceci laisse malgré tout le problème de "minimaximalisation". Les joueurs sont encouragés à faire des choix intelligents et raisonnables pour leur personnage, mais pas au détriment du jeu de rôle. Si vous utilisez des listes adaptées, encouragez vos joueurs à mettre sur papier les compétences qu'ils désirent sans leur montrer ces listes. Prenez ensuite leurs listes et décidez quelles compétences leurs sont autorisées (certaines peuvent ne pas être disponibles et certaines autres trop chères). Les joueurs demanderont malgré tout les compétences qu'ils croient les plus avantageuses, mais au moins celles-ci proviendront de leur imagination au lieu d'une liste de nombres.

Enfin, les compétences ne sont utiles que dans les limites que leur impose le MD. Lorsqu'est prise la décision d'en faire usage dans la campagne, le MD doit chercher à créer des situations où elles seront utiles. N'oubliez pas de générer des rencontres, pièges et scènes où les compétences ont une application pratique dans la résolution du problème. Sans cela, les joueurs croiront les compétences une perte de temps et perdront une chance de mieux développer leur personnage.



En bout de ligne, les compétences apportent beaucoup de richesse, de détail et de saveur à une campagne et ce, pour un minimum de complexité supplémentaire. Le MD doit se souvenir de quelques règles additionnelles et les joueurs ont quelques choix de plus à faire pour créer leurs personnages. En retour, cependant, le jeu devient plus fort, plus intense et plus agréable.

Ajouter de Nouvelles Compétences

Les compétences dans le *Manuel des Joueurs* sont détaillées, mais pas complètes. Les compétences qui sont indiquées sont celles choisies ou requises le plus souvent par les joueurs et celles qui ont un effet significatif ou spécialisé qui doit être expliqué. Les MDs et les joueurs voudront sans aucun doute ajouter des compétences de leur cru.

D'où que vienne l'idée d'une nouvelle compétence, le MD est la personne qui décide si elle peut ou pas être autorisée dans le jeu et quels sont ses effets. Cette décision n'appartient pas aux joueurs bien qu'ils soient libres de faire des suggestions et de donner des conseils. Ce n'est qu'après qu'un MD l'ait approuvé qu'une compétence peut être utilisée durant la partie.

Il est important de se souvenir qu'aucune compétence ne devrait dépasser le niveau de technologie d'une époque. Il n'y a aucune compétence sur les listes qui permet à un personnage de mettre au point un moteur à essence. Il y a une bonne raison pour cela. Un moteur à essence est bien au-delà des capacités scientifiques de la société pseudo-médiévale présentée dans le jeu d'AD&D.

En même temps, ceci est un jeu fantastique, rempli d'effets magiques et de pouvoirs étranges. En faisant usage de magie, il n'est pas impossible d'obtenir des compétences extraordinaires ou étranges si le MD le désire. Elles peuvent avoir un effet important sur la partie et doivent être prudemment choisies.

La majorité des nouvelles compétences sont celles liées aux métiers. La plupart de ceux-ci ont, au mieux, un effet très mineur sur la partie. Ils donnent au personnage une connaissance spécialisée, mais il appartient au joueur d'en faire usage.

Un personnage avec les connaissances d'un souffleur de verre n'est pas très avantagé bien que, si nécessaire, il puisse vivre en produisant de petites fioles de verre et autres babioles pour des mages locaux et des aventuriers. Malgré tout, il peut venir un jour où la connaissance du verre s'avère nécessaire à la réussite d'une aventure. Un joueur astucieux cherchera toujours à profiter avantageusement d'une connaissance.



Lorsqu'un joueur propose une nouvelle compétence, demandez-lui de décrire ce que cette compétence implique et permet. Cherchez ensuite ce qu'un personnage pourrait en tirer. Ceci ne signifie pas qu'un joueur cherche à abuser de vous (certains le feront, mais accordez-leur le bénéfice du doute). Il est seulement utile d'imaginer de quelles façons on peut abuser d'une compétence. S'il vous vient à l'esprit quelque chose d'horrible ou qui détruira le jeu, changez-le. N'autorisez jamais une compétence qui vous semble trop puissante.

Changez ce qui vous semble devoir l'être dans la description et redonnez-la au joueur. S'il la désire toujours (après que les abus possibles aient été éliminés), vous pouvez l'introduire dans le jeu et vous amuser. Il peut arriver que tout ce qui puisse être conservé d'une compétence soit son nom. Ne vous laissez pas décourager par cela. La plupart des joueurs seront satisfaits par les modifications du MD, heureux d'avoir contribué un petit quelque chose à la partie.



Contrôle de l'arget disponible

Le contrôle de la quantité d'argent en circulation est une manière importante d'équilibrer votre campagne. Trop d'argent -ou pas assez- peut gâcher l'attrait de votre joute. Donnez à vos personnages des montagnes d'or et votre campagne est ruinée. Soudainement riches, ils n'ont plus ce besoin pressant de partir à l'aventure que la pauvreté rend nécessaire. Trop souvent ils pourront se sortir de situations difficiles grâce à leur fortune, soit par le biais de la corruption, soit en jetant de l'argent à la source du problème.

Pire encore, ils essaient d'appliquer à un monde de type médiéval des idées modernes inspirées du capitalisme. Ils peuvent tenter d'enrôler plusieurs magiciens pour produire des potions et des parchemins en grande quantité. Ils peuvent établir des échoppes abritant de véritables "chaînes de montage" d'armures. Les progrès de ce type concernant l'organisation du travail et la production doivent venir lentement, au fil des ans, pas tous ensemble. Vous pourriez avoir à rappeler à vos joueurs de se limiter aux connaissances et attitudes de l'époque où ils jouent.

Il est également inutile de maintenir vos personnages dans la pauvreté. Vous créez une monde imaginaire pour une campagne de jeu de rôle fantastique; si les personnages sont à ce point démunis qu'ils doivent compter chaque pièce de monnaie dépensée, ils mèneront des vies abjectes et malheureuses. Récompensez-les lorsqu'ils accomplissent quelque chose. Vous ne devez pas toujours frustrer leur volonté d'obtenir la richesse. Il s'agit simplement d'introduire l'aisance progressivement, au même rythme que la montée de niveau du personnage.

Les systèmes monétaires

Avant même de jouer la première partie de votre campagne, vous pouvez utiliser l'argent comme un élément dans la création de votre monde imaginaire. La forme et l'allure que l'argent y prendra n'a pas à être conventionnelle. Le système rudimentaire qui est fourni dans le *Manuel des Joueurs* n'est rien d'autre que cela: un système monétaire simplifié. Il n'est pas absolument conforme à ce qu'on retrouve dans le monde véritable et n'est pas davantage une représentation fidèle de la plupart des mondes fantastiques imaginés par les livres. Ce n'est qu'une des manières de concevoir l'argent.

Une brève Histoire du Commerce

Les systèmes monétaires ne sont pas tous établis à partir de pièces de monnaie. Prenez par exemple le monde réel aux environs de l'année 1200. Les monnaies disponibles incluaient les pièces réglementaires, d'or et d'argent, de l'Empire byzantin et du Moyen-Orient, les hôtels de la monnaie patentés d'Angleterre, le papier-monnaie de Chine, les coquillages kauris d'Océanie et les pierres sculptées du pays aztèque. Ce sont là seulement quelques-unes des formes que peut prendre l'argent.

Marchandises

Le commerce par le biais du troc de marchandises était très actif: le grain, le



bétail, les moutons, la laine, les bijoux, les denrées alimentaires et les vêtements étaient tous des objets de valeur. Un rusé marchand vénitien pouvait voguer de Venise à Londres avec un chargement de soieries, l'échangeant contre de la laine anglaise de qualité (s'assurant d'un substantiel profit), pour ensuite revenir à Venise vendre la laine contre un autre chargement de marchandises destinées à l'Angleterre.

Lettres de crédit

Les lettres de crédit et les contrats finirent par prendre de l'importance. Le marchand vénitien pouvait partir vers l'Angleterre pour prendre livraison d'un chargement de laine garanti par un contrat passé avec un monastère. En retour de sa production de laine tondue sur une période de cinq ans, le marchand garantirait au monastère un paiement régulier en ducats ou en florins, quoiqu'il puisse également procurer aux moines des produits commandés à des marchands vénitiens: soieries, épices, verrerie ou vin. En ce sens, il fait un profit sur la vente de la laine à Venise et sur les produits achetés par le monastère anglais. De retour à Venise, l'industrieux marchand vendrait sa cargaison au négociant en laine en échange d'un avis de reconnaissance de dette qu'il céderait ensuite au fabricant de verre contre une cargaison de précieuses verreries vénitiennes.

Avec le temps, les lettres de crédit amenèrent le développement d'institutions bancaires, quoique fort différentes de celles que nous connaissons maintenant. Conçues principalement pour financer d'importantes transactions et pour servir les riches marchands, elles ne faisaient l'objet que de fort peu de surveillance. Elles n'étaient définitivement pas à l'usage de l'homme moyen. Il ne s'agissait pas d'endroits où l'on pouvait remiser son argent en prévision des mauvais jours, mais d'institutions qui garantissaient la valeur du contrat ou d'une lettre de crédit d'un marchand, moyennant le versement d'une commission.

Troc

Particulièrement dans les sociétés les plus primitives, l'économie était souvent entièrement basée sur le troc. Ce qu'un homme pouvait produire devenait son argent. Le fermier payait le meunier en boisseaux de blé. Le meunier payait son seigneur en farine. Lorsque la farine était cuite pour faire du pain, le boulanger était payé en miches. Il pouvait vendre celles-ci contre les quelques pièces de monnaie, oeufs frais ou biens de luxe accessibles sur le marché. Au cours des siècles obscurs du Moyen-Age, même la vie d'un homme pouvait se mesurer en vaches, chevaux ou moutons. Tuez un serf et il vous fallait payer peut-être cinq moutons, séparés entre le seigneur et la famille endeuillée. Le prix d'un homme libre était encore plus élevé. Les loyers, taxes et amendes étaient mesurés en or ou en grain. Éventuellement, les objets se virent assigner une valeur spécifique. Dans certaines régions de la Russie médiévale, les fourrures étaient quasiment utilisées comme des pièces de monnaie. Les peaux d'écureuil, d'hermine ou de martinet avaient toutes une valeur spécifique et étaient considérées de la même manière que la monnaie actuelle.

Alors qu'ils devenaient plus sophistiqués, les systèmes de troc inclurent de plus en plus de choses. Les obligations et devoirs devinrent un élément de cette formule. Un chevalier obtenait une terre de son seigneur mais une partie de son "loyer" se traduisait par l'obligation de se rendre disponible, lui et un certain nombre de cavaliers, pour servir quarante jours chaque année dans les armées de son seigneur. Le serf était obligé de travailler la terre de son seigneur et de vivre dans le même village toute sa vie. Vous pouvez adopter une économie comme celle-là dans votre campagne, basée sur les obligations.

Dans l'ensemble, les économies de la période médiévale étaient basées sur une combinaison de monnaies, marchandises et services. Le chevalier pouvait échapper au service militaire en payant une taxe spéciale à son seigneur. Le roi pouvait insister pour que les marchands étrangers ne puissent obtenir des marchandises autrement que par le troc. Le boulanger pouvait obtenir un petit salaire pour ses services. En général, les changements n'intervinrent que lentement, l'homme médiéval évoluant peu à peu d'un système de troc à une économie basée sur les pièces de monnaies. En ce sens, plusieurs systèmes différents existaient conjointement.

Monnaies

Les territoires voisins l'un de l'autre, qui ont en commun un groupe de populations ou un langage, ont généralement des économies similaires. Les pays de l'Europe médiévale commerçaient régulièrement les uns avec les autres et ont développé des pièces de monnaies d'apparence et de valeur similaires. Les petits royaumes ont également tendance à imiter l'économie du plus puissant pays de la région. L'Empire byzantin avait une monnaie d'or à valeur fixe, et ses pièces servaient de modèle aux dirigeants étrangers, de Bagdad au Danemark.

La valeur d'une pièce étrangère était basée sur son poids, mais aussi sur la puissance de la nation émettrice. Le besant byzantin n'était pas seulement imité par d'autres contrées mais était aussi hautement estimé dans le commerce. Un marchand anglais, connaissant bien sa valeur, accepterait sans difficulté cette monnaie d'un négociant vénitien. Son prix pourrait augmenter si le négociant décidait de le payer en dinars persans. Pour le marchand, le dinar persan n'a tout simplement pas autant de valeur que le besant byzantin.

Vous pouvez rendre votre campagne plus attrayante en décidant de différents systèmes monétaires pour chacun des pays créés. En établissant différentes devises et manières de commercer vous faites prendre conscience à vos joueurs de l'existence de plusieurs royaumes dans votre campagne. C'est un des moyens de susciter leur intérêt tout en les instruisant des particularités de votre monde. Un marchand qui transige en besants devient soudainement un riche négociant originaire des prospères contrées de Byzance, alors que celui qui utilise de la cisaille d'argent est un homme du Nord, provenant des rivages glacés de la Scandinavie. Ces noms et ces lieux suggèrent des images plus attrayantes et excitantes que celles qu'inspirent des mots aussi ternes que marchand ou commerçant.

Types de pièces de monnaie

Les termes "pièce d'or" (po), "pièce d'argent" (pa), et "pièce de cuivre" (pc) sont clairs et sont utilisés tout au long des règles de ce jeu, mais il vous est possible de les rendre plus colorés. Les gens ont toujours donné des noms aux pièces, parfois aussi banal que "sou" ou aussi pittoresque que "double aigle d'or". La population imaginaire d'un monde de fiction fantastique ne devrait pas réagir autrement. L'histoire médiévale est pleine d'allusions à différents types de monnaies qui peuvent ajouter une couleur locale à votre campagne.

Prenez par exemple la situation d'un capitaine mercenaire basé en Aquitaine. Par le biais de salaires, de rapines ou de transactions commerciales il a réuni beaucoup de pièces de monnaies. L'essentiel de son trésor est constitué de pièces d'or et d'argent en provenance de Byzance - le besant, l'hyperpère ou le nomisma ainsi qu'elles furent connues à différentes époques. Un général italien l'a payé en pièces presque autant désirables, le florin d'or et le ducat. Mélangées à celles-ci, des pièces issues d'autres états italiens, des gros d'argent et des écus. De France il a obtenu des gros tournois, des sous de Rouen et des louis. Un otage mauresque a acheté sa liberté grâce à des drachmes d'argent alors qu'un marchand allemand de la ligue hanséatique a payé le lourd tribut d'un marc d'or. Le butin de guerre inclut des solidus aureus et des deniers de l'ancienne Rome quoique ces pièces soient à tel point usées que leur valeur a considérablement chutée. Un de ses hommes a même mis la main sur un lot de bracelets en argent de cisaille. Finalement, de ses patrons anglais il a reçu des livres, shillings et pences. Visiblement, le capitaine est face à un sérieux problème lorsque vient le temps d'évaluer sa fortune. Quelle est la valeur totale de toutes ces pièces?

Le besant, l'hyperpère et le nomisma étaient les pièces régulières de l'Empire byzantin. Leur taille était constante et leur titre en métal précieux n'était pas dévalué par la présence de plomb ou de cuivre. Supportée par la force de l'Empire, chaque pièce a une valeur constante. Dans votre campagne, vous pourriez les évaluer à une ou deux pièces d'or chacune.

Le florin et le ducat étaient les pièces utilisées par les différents états italiens. Ces contrées, en plein essor commercial, requéraient une économie stable. En ce sens, leurs pièces sont presque équivalentes au besant et étaient utilisées partout en Europe pour le commerce. Chaque florin pourrait valoir une pièce d'or. Le gros étant l'unité d'argent, douze d'entre elles correspondraient normalement à un florin.

Les pièces de France sont similaires à celles d'Italie et peuvent être évaluées de la même manière. Les louis et les sous étaient l'équivalent du florin alors que le gros tournois et le denier constituaient les unités d'argent. Quant au sou de Rouen, de frappe locale, il n'avait pas la même valeur aux yeux de la plupart des marchands.

Le drachme du Moyen-Orient était ajusté sur le besant à raison de 12 à 20 pour chaque pièce byzantine (de 6 à 10 pour une pièce d'or). Mais en Aquitaine il était souvent évalué de la même manière que les autres pièces d'argent. Le marc d'or n'était pas tant une pièce qu'une unité de mesure. Il devait valoir l'équivalent de six livres anglaises. Il y avait aussi le marc d'argent, valant environ 13 shillings et l'ora scandinave, évaluée à 16 pences. Mais la vraie valeur de ces pièces était toujours basée sur ce que vous pouviez obtenir en échange.

Les monnaies anglaises incluaient la peu courante livre, probablement l'équivalent d'une pièce d'or. Les shillings d'argent étaient plus fréquents, officiellement cotés à 20 pour une livre (ou une demi-pièce d'argent). Sous le shilling, se trouvait le penny à raison de 12 par shilling et le penny était lui-même divisé en quatre farthings. Par ailleurs le sou de Rouen, plus modeste, ne devait pas valoir plus d'un demi-penny.

Parmi les pièces antiques, le solidus aureus romain fut le modèle qui a inspiré le besant et la plupart des autres monnaies. Il était lui-même divisé en deniers d'argent, de 12 à 40 équivalant à un solidus. Mais l'âge et l'action des faussaires a réduit la cote de ces monnaies à tel point que leur valeur ne peut plus être calculée qu'en fonction de leur poids. A la même époque, les Scandinaves utilisaient la cisaille d'argent - les bijoux en argent. Lorsqu'ils devaient payer quelque chose ils n'avaient qu'à couper un morceau de bracelet et le peser d'où son nom de cisaille d'argent. Ils portaient, en quelque sorte, leur monnaie sur eux.

En fait, la monnaie n'est pas une chose simple et universelle. Chaque nation et chaque époque a ses propres monnaies pourvues de valeurs spécifiques. Votre personnage peut voyager à travers plusieurs pays différents et découvrir des trésors oubliés depuis longtemps. Il sera plus intéressant pour vos personnages de découvrir 600 trémisses du règne d'Othon, remontant à quatre siècles en arrière, plutôt que d'amasser 600 banales pièces d'argent. Avec un peu d'imagination et de recherche à votre bibliothèque locale, vous pourrez trouver plusieurs autres exemples de ce genre à intégrer à votre campagne.

Dépenses

Si l'usage de l'argent est excitant et important pour le joueur, le bilan quotidien des dépenses n'a rien de passionnant. Obliger les personnages à noter chacun de leurs achats ralentit le jeu et n'est pas ce qu'on pourrait appeler une action héroïque. Il est préférable et plus simple de leur charger un montant mensuel qui couvre leurs dépenses courantes.

Ces frais de subsistance couvrent les dépenses d'hébergement lorsque le personnage est amené à quitter son domicile. Des frais séparés pour les repas et le logement ne sont pertinents que lorsque le personnage voyage loin de son domicile.

Les joueurs doivent préciser avec quelle opulence (ou quelle frugalité) ils veulent que leurs personnages vivent. A partir de ces données, le MD décide s'ils vivront dans un environnement abject, pauvre, moyen ou aisé. Le tableau des Frais de Subsistance du Personnage-Joueur, plus bas, fournit une estimation des coûts de base pour chaque catégorie.

Des conditions de vie abjecte ou pauvre génèrent des frais identiques pour tous les personnages peu importe leur race ou leur niveau. Toutefois, alors qu'un personnage augmente de niveau, il voit ses besoins croître au même rythme (ou au-delà) de ses moyens. Les personnages menant un régime de vie moyen ou aisé multiplient leurs dépenses de base par leur niveau pour obtenir le coût total. Les personnages de race autre que celle qui domine dans une région donnée (c'est-à-dire des nains dans une cité humaine ou des humains dans un village elfe) paient le double du tarif normal. Ceci est dû à la suspicion et à la rareté des biens auxquels le personnage est habitué.

Le seul effet direct du régime de vie des personnages sur la conduite de la joute concerne les dépenses impliquées. Mais leurs conditions de vie peuvent aussi déterminer certains évenements et situations dans la partie. Le régime de vie de votre personnage peut même servir de point de départ à plusieurs différents types d'aventures.

Conditions abjectes

De la paille souillée dans des étables inondées, des huttes sur un sol de terre battue situées en dehors des murs de la ville, du mépris et de la violence aléatoire - telles sont les conditions typiques d'un



régime de vie abjecte. Les personnages vivant dans ces conditions sont peu susceptibles d'être dévalisés (personne ne pensant qu'ils peuvent être riches), mais ils peuvent être harcelés ou attaqués uniquement pour le plaisir. La protection que la loi pourra leur offrir sera fort limitée.

Conditions pauvres

Dans un environnement pauvre, les personnages bénéficient d'un peu de protection légale bien que leurs difficultés puissent susciter l'indifférence générale. Ils doivent aussi composer avec un niveau élevé de violence, des cambriolages périodiques et des combats aléatoires.

Conditions de classe moyenne

La vie de la classe moyenne a tendance à être sécuritaire et assez ennuyante. Les personnages reçoivent une protection adéquate et ne seront pas la cible de la plupart des cambrioleurs. Les voleurs sont généralement attirés par la résidence des riches.

Conditions aisées

Les gens riches obtiennent les meilleurs avantages mais doivent aussi affronter le plus haut niveau de tromperie, de duperie et de traîtrise. La plupart des gens riches sont entraînés dans de dangereuses manoeuvres politiques, principalement pour protéger leurs propres privilèges.

Lorsqu'il réclamera ou construira son propre château-fort, le personnage devra affronter une nouvelle série de dépenses. Le personnage n'a plus à payer des frais de subsistances mais il doit payer pour l'entretien de sa propriété.

Tableau 22: Frais de Subsistance du Personnage-Joueur

Niveau de vie	Coût par mois
Abject	3 po
Pauvre	5 po
Classe moyenne	50 po par niveau
Aisé	200 po par niveau

Comment vider leurs Coffres

Il vous arrivera de constater que vous avez donné trop d'argent à vos personnages-joueurs. Même si les frais de subsistance vont en prendre une petite partie (spécialement si le personnage a un gros train de vie), cela ne règlera pas le problème. Il y a heureusement d'autres manières de leur soutirer leur argent.

Un large éventail de taxes était appliqué au Moyen-Age. Certaines avaient un effet mineur alors que d'autres pouvaient entraîner des frais importants. Les personnages pourraient devoir payer un wergeld, une amende versée aux victimes en compensation pour quelqu'un qu'ils auraient tué. Le roi pourrait demander un escuage, une somme leur permettant d'éviter le service militaire. Des versements spéciaux pourraient être réclamés pour réparer les routes ou reconstruire les ponts. Il pourrait y avoir de petites taxes pour entrer dans les villes les jours de marché ou pour courir les rues comme un ménestrel ambulant. Des taxes pourraient être chargées en fonction de la taille de la propriété de la personne.

En plus des taxes, des frais imprévus pourraient survenir. Un incendie pourrait ravager le manoir du personnage, nécessitant un coûteux programme de réparation. Les termites pourraient aussi décimer sa flotte de navires. Le seigneur local pourrait exiger de ses vassaux une part du tribut qu'il doit verser à l'ennemi. Des mystères de nature magique et d'audacieux cambriolages peuvent aussi miner la situation financière d'un personnage.

Essayez toujours de trouver de nouveaux moyens pour soulager les personnages de leur surplus d'argent en ne lésinant pas sur l'effet de surprise. Laissez-leur la possibilité de déjouer certaines de vos tentatives pour vider leurs coffres. Planifiez l'échec de certaines de vos stratégies dans la mesure où les personnages prennent certaines actions pertinentes. Convertissez vos "prélèvements" sur leurs richesses en aventures. Si un voleur réussit un cambriolage dans le château du personnage, préparez une aventure impliquant que la victime tentera de retrouver le voleur et son butin. Le personnage pourrait même capturer le voleur... après qu'il ait dépensé toute sa fortune!

Comment allonger les Listes d'équipement

Les objets mentionnés dans le *Manuel des Joueurs* ne sont pas les seules choses fabriquées dans le monde - ou même dans un monde médiéval fantastique. Ils sont énumérés parce qu'ils sont les items dont le personnage est le plus susceptible d'avoir besoin. Vous pouvez toutefois ajouter des objets manquants ou réclamés par les personnages.

Avant d'ajouter un objet à la liste, considérez la vraisemblance de sa présence dans votre monde. En regard du contexte du jeu AD&D, l'ajout d'un tank M4 Sherman comme item courant n'est tout simplement pas logique, sensé ou raisonnable.

Une fois la décision prise d'accepter un nouvel objet, il faut en fixer le prix. Usez de votre jugement dans cette situation: considérez la complexité de l'objet, la maîtrise requise pour le créer et le coût d'objets similaires déjà sur la liste. A partir de ces critères il vous sera possible de fixer un prix approprié.

Si vous constatez après coup que le prix était trop abordable et que tous les personnages en achètent, augmentez le prix et mentionnez que les fournisseurs ne peuvent suffire à la demande. Si un item est trop cher, vous pourrez baisser le prix sans que personne ne se plaigne.

Modifier les Prix

N'oubliez-pas que les prix mentionnés dans le *Manuel des Joueurs* ne sont pas définitifs. Il n'y a aucune raison empêchant que vous haussiez ou baissiez l'un de ces prix. La demande peut faire augmenter ou diminuer un prix. Certaines régions de votre monde peuvent être particulièrement réputées pour certains produits, justifiant un prix supérieur.

Même au Moyen-Age, l'Espagne et le Moyen-Orient étaient réputés pour leur acier, l'Allemagne pour sa bière, la France pour son vin, l'Angleterre pour sa laine et l'Italie pour ses armures. Ces réputations ont permis de demander un prix plus élevé pour ces produits qui sont des articles particulièrement bien confectionnés.

L'avidité peut aussi faire hausser les prix. Les marchands vivent pour gagner de l'argent, alors ils demanderont normalement le prix qu'ils savent pouvoir obtenir. A cette époque, il y avait peu d'agences de réglementation ou de contrôle sur les prix.

Finalement, les aventuriers ont tendance à perturber les économies locales en y apportant de larges sommes d'argent. Les marchands augmentent alors les prix en conséquence. Des situations semblables à la ruée vers l'or du Klondike se développent et même l'article le plus simple coûte une somme énorme. En résumé, il ne faut pas avoir peur de demander aux personnages autant que vous pensez pouvoir leur soutirer. S'ils ne sont pas satisfaits des

prix, ils trouveront un moyen d'exprimer au marchand leur mécontentement.

Équipement par Époque

La liste d'équipement fournie dans le *Manuel des Joueurs* suppose que votre campagne se passe dans un monde médiéval-fantastique standard. En pratique, cela signifie que vous n'avez pas rattaché votre campagne à aucune date particulière de l'histoire. C'est parfait ainsi et c'est d'usage courant dans les histoires et les campagnes de fantaisie-fiction - vous traitez de l'imagination, après tout.

Cependant, il est également possible de créer des campagnes intéressantes voire passionnantes qui sont rattachées à une époque spécifique. Ceci est important! Beaucoup de personnes supposent des choses au sujet du passé sans connaître les faits. La vérité sur la question peut être très différente. Allez à la bibliothèque et faites vos devoirs avant de commencer à concevoir une campagne liée à une époque spécifique. Même si vous ne faites pas une telle campagne, il est utile d'en apprendre un peu plus sur l'histoire médiévale. Cela ne pourra qu'améliorer votre propre monde de campagne.

Il n'est pas nécessaire de choisir une date précise comme modèle, par exemple 1237 ap. J.-C., quoiqu'il n'y ait rien de mal à ça. L'Histoire et les historiens ont tendance à diviser le passé en différentes époques et vous pouvez faire de même. Quatre époques différentes sont couvertes ici - le Monde Antique, les Siècles Obscurs, le Moyen-Age et la Renaissance. Chacune a ses particularités et ses différences, certaines desquelles sont décrites ci-dessous.

Le Monde Antique

Ceci est une période de grands empires se répandant à partir de la Méditerranée. Certaines armes et armures étaient faites de bronze, d'autres de fer et quelques-unes seulement étaient faites d'acier. La plupart des articles domestiques étaient fabriqués avec de la poterie, du bois, de la pierre et de l'osier. Les armes de bronze sont facilement émoussées et, en termes de jeu, se brisent ou se courbent quand un 1 est lancé sur un jet d'attaque. Les étriers n'ayant pas encore été inventés, les personnages ne peuvent donc pas utiliser des lances lourdes et des attaques de charge ne peuvent être faites avec des lances normales.

Tableau 23: ÉQUIPEMENT PAR ÉPOQUE

	Statut			
Article	**Antiquité**	**Siècles Obscurs**	**Moyen-Age**	**Renaissance**
Arbalète (toute)	ND		D	
Arc long	ND	D		
Arc long composé	ND		D	
Armes d'Hast (sauf pique)	ND	D		
Armure de plates de bataille	ND		D	
Armure de plates de bronze	D	ND		
Armure de plates	ND		D	
Armure de plates complète	ND			D
Armure annelée	ND	D		ND
Arquebuse	ND			D
"Attrape-homme"	ND		D	
Barde de plates complète	ND			D
Bateau à voile (sans aviron)	ND		D	
Bouteille de verre	ND		D	
Brigandine	ND		D	
Charette avec poney	ND		D	
Chaussettes	ND		D	
Cheval de guerre lourd	ND	D		
Cimeterre	ND	D		
Corde de soie	ND	Très rare		
Cotte de maille	ND	D		
Doloire	ND	D		
Épée Khopesh	D	ND		
Épée à deux mains	ND	D		
Épée bâtarde	ND	D		
Étoile du matin	ND	D		
Étui à carreaux d'arbalète	ND		D	
Feu grégeois	ND	D		
Fléau d'arme	ND	D		
Grand heaume	ND		D	
Joug à cheval	ND		D	
Lance de joute	ND		D	
Lance de cavalier lourde	ND	D		
Lanterne (toute)	ND		D	
Loupe	ND			D
Lunette d'approche	ND			D
Papier	ND		D	
Papyrus	D	ND		
Pique	ND		D	
Poulie	ND		D	
Serrure (toute)	ND	Pauvre	Moyenne	Bonne
Verre	ND	D		
Vêtements de soie	ND	Très rare		
Voiture (toute)	ND			D
Vouge	ND	D		

ND-Non disponible; D-Disponible

Les Siècles Obscurs

C'est la période qui suit l'effondrement de l'Empire romain, de 450 à environ 1100 ap. J.-C. Même si la plupart des connaissances et de la culture du monde antique étaient perdues, ce n'était pas une période aussi désolée et ignorante que certains peuvent le croire. Toutefois il s'agit, de plusieurs façons, d'un pas en arrière sur la période précédente. C'est cependant durant ce temps que les étriers furent introduits, permettant aux cavaliers d'acquérir la pleine capacité de leur lance.

Moyen-Age

Le Moyen-Age (approximativement de 1100 à 1450) est la période où le plus de campagnes se déroulent. C'est la période que la plupart des gens associent avec la chevalerie. Les chevaliers allèrent aux Croisades. De magnifiques châteaux de pierre furent construits. Le rôle des com-



merçants et des marchands commença à se développer. Pratiquement tous les articles de la liste d'équipement sont disponibles durant cette époque.

La Renaissance

Dernière époque pouvant être considérée comme valable pour une campagne normale de AD&D, la Renaissance fut un temps de grands changements. L'effondrement du système féodal avait commencé presque partout en Europe. Il y avait un grand essor dans le domaine de la littérature, des arts et des sciences. La puissance de l'ancienne noblesse commençait à décliner pendant que l'influence des marchands et des hommes d'affaires continuait à croître. La poudre à canon et les fusils rudimentaires révolutionnèrent la conduite de la guerre. L'infanterie devint plus importante que la cavalerie et l'armure ne fut plus aussi utile qu'elle l'avait déjà été.

Ajustement des listes d'équipement

Quand vous situez votre campagne à une époque spécifique, vous pouvez vouloir ajuster les listes d'équipement pour refléter les modifications de disponibilité et de prix. Certaines suggestions de changement sont données à la page précédente. Comme les descriptions abrégées, le tableau n'est pas précis à 100%. Il mentionne plutôt si l'objet était d'usage courant lors d'une période de temps donnée. Par exemple, les fléaux (à titre d'instruments d'agriculture) existent depuis des temps immémoriaux. Cependant, ils n'étaient pas communément utilisés comme armes dans la plupart des époques, sauf en cas d'urgence. En faisant de plus amples recherches, vous pourrez raffiner et élargir cette liste.

Qualité de l'Équipement

On assume que la majorité de l'équipement acheté par un personnage est de qualité moyenne - ni trop mal fait ni trop sophistiqué. Ainsi, les armes disponibles sont pourvues de solides manches et de robustes lames. Le métal n'est pas à ce point mal trempé qu'il rende la lame désespérément cassante. La lame n'est pas, d'autre part, minutieusement gravée à l'eau forte et la garde n'est pas incrustée d'or. Il y a plusieurs autres articles qui sont de facture courante et dont l'utilité et la fonction supplantent largement les besoins artistiques qui peuvent s'y rattacher.

Cependant, la qualité peut varier d'un article à l'autre. Il est important de connaître la qualité de certains articles car elle affecte le déroulement du jeu. Les trois articles dont la qualité a le plus d'importance sont les serrures, les chevaux et les armes. Dans les autres cas, la qualité devient importante seulement si vous ou un autre joueur désire un article d'une beauté exceptionnelle ou (de manière plus perverse) d'une construction exceptionnellement médiocre.

Qualité d'une serrure

La qualité d'une serrure peut augmenter, diminuer ou ne pas affecter la chance d'un voleur de crocheter cette serrure. Plus la qualité de la serrure est grande, plus il est difficile pour le voleur de la crocheter. Le Tableau 24 énumère les différentes qualités de serrures et l'ajustement qu'elles ajoutent ou enlèvent au pourcentage de chance du voleur de pouvoir l'ouvrir. Sauf sur indication contraire, il faut assumer que toutes les serrures sont de bonne qualité.

Tableau 24: Qualité d'une serrure

Qualité	% Modification
Minable	+30
Pauvre	+15
Bonne	0
Excellente	-20
Supérieure	-40
Magistrale	-60

La qualité d'une serrure ne peut être déterminée seulement en la regardant. En effet, une des astuces du maître artisan est de camoufler la difficulté de sa serrure en utilisant un boîtier de qualité douteuse. Un voleur pourra reconnaître la qualité d'une serrure en tentant de la crocheter. Cette tentative ne sera pas nécessairement couronnée de succès ("Mince, cette serrure est vraiment un travail de qualité supérieure. C'est beaucoup plus difficile que ça en a l'air".)

Qualité du cheval

La qualité est importante aussi lorsqu'il est question de chevaux. Il y a un monde entre un étalon fougueux et un canasson épuisé et ce n'est pas toujours évident au regard bien qu'il soit normalement assez facile de différencier une vieille jument décharnée au postérieur chancelant d'un étalon ardent. L'achat d'un cheval est une démarche que les personnages-joueurs devraient toujours entreprendre prudemment de peur qu'un marchand sans scrupules ne les escroque.

De plus, les chevaux peuvent avoir des caractéristiques irritantes, ce qui peut rendre leur compagnie moins attrayante. Le Tableau 25 énumère les différentes qualités des chevaux et l'effet de chacune. Il est à noter qu'il n'est pas nécessaire d'attribuer des qualités à tous les chevaux. Pour simplifier les choses, on peut considérer que tous les chevaux sont de qualité moyenne.

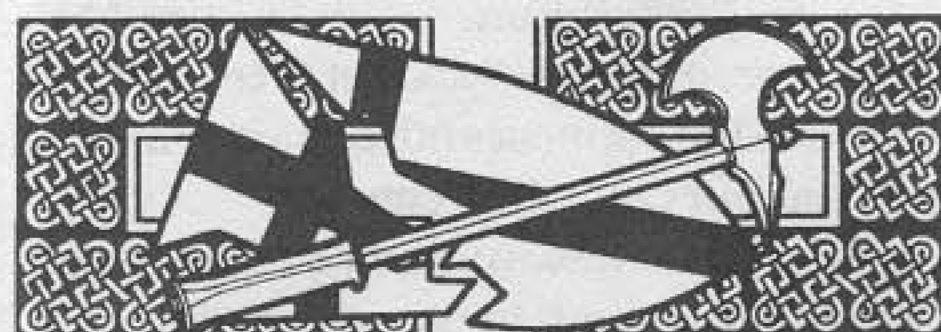
Tableau 25: Qualité du cheval

Qualité	Ajus. de Déplacement	Ajus. capacité de charge	Ajus. au coût
Canasson	50%	25%	–
Monture usée	75%	50%	–
Monture moyenne	–	–	–
Fougueux	133%	125%	x2
Fonceur	150%	133%	x4

Le taux d'*ajustement du déplacement* est l'ajustement appliqué au taux de déplacement de base pour ce type de cheval. Un cheval de guerre léger mais usé aura un taux de déplacement de 18, soit 75% du 24 prévu normalement. Un cheval de guerre léger et très fougueux aura un taux de déplacement de 32, un tiers de plus que normalement. Les fractions sont arrondies vers le bas.

Le taux d'*ajustement de la capacité de charge* représente le pourcentage du poids de base qu'un cheval peut transporter. Un canasson ne peut transporter que 50% de ce qu'un cheval normal du même type peut transporter alors qu'un cheval fonceur peut transporter un tiers de plus que la normale. Les fractions doivent encore être arrondies vers le bas.

L'*ajustement du coût* donne une idée générale du prix de base qui devrait s'appliquer au cheval. Les chevaux de mauvaise qualité n'ont pas d'ajustement négatif car les marchands essaieront toujours d'obtenir au moins le prix moyen pour un cheval. Dans ce cas, c'est au joueur de discuter pour faire baisser le prix.



Chaque cheval a 1d3-1 traits qui définissent sa "personnalité". Pour les chevaux de mauvaise qualité, ces traits sont généralement indésirables, mais même les bons chevaux peuvent avoir des attitudes déplaisantes. Déterminez les traits de chaque cheval avec le Tableau 26, en utilisant la colonne appropriée à la qualité de celui-ci. Il est fortement recommandé de choisir le trait plutôt que de lancer le dé au hasard, car ces traits peuvent vraiment améliorer l'esprit et la couleur de votre campagne.

Les chevaux qui mordent ont tendance à donner un petit coup de dent à leur cavalier ou à ceux qui les conduisent, ce qui est une habitude désagréable mais sans danger. Les chevaux qui ruent ne semblent jamais attaquer lorsqu'on leur ordonne, mais seulement quand le personnage ne veut pas qu'il le fasse. Il est de plus préférable de ne pas suivre de trop près un cheval qui rue. Les mâcheurs de clôtures sont semblables aux chevaux qui mordent sauf qu'ils semblent préférer le goût du bois à celui de leur cavalier. Bien que le mâchage de clôture puisse être causé par une mauvaise alimentation, c'est une habitude difficile à faire perdre.

Certains chevaux ont apparement la méchante manie de sauter sur place quand ils ont été sellés et brossés - et refusent alors de bouger. Certains refusent de galoper à moins d'y être forcés. Certains chevaux têtus s'arrêtent au milieu d'une marche et ont presque besoin d'être traînés de force pour continuer en avant. D'autres prennent un plaisir presqu'humain à se frotter contre les clôtures, les murs et les arbres en essayant de se débarrasser de leur cavalier. Les chevaux qui ruent sont toujours déplaisants bien que le cavalier puisse habituellement sentir le cheval se tendre avant qu'il le fasse.

Les chevaux non dressés et même ceux dressés pour la promenade, n'ont jamais appris les commandements de base de l'équitation - gauche, droite, accélérer, ralentir. Ils font ce qu'ils pensent être supposés faire, mais ce n'est pas toujours la bonne chose.

Certains chevaux, bien que dressés, sont simplement têtus et, présumant qu'ils en connaissent plus que leur cavalier, essaieront de faire ce qu'ils veulent. Les chevaux à cavalier unique ont été trop bien dressés et ne reconnaissent qu'un seul maître. Avec du temps ils pourront être montés par un nouveau propriétaire, mais ils ne réagiront pas bien à l'endroit des autres personnes, même à l'égard des amis du propriétaire. En de rares occasions, un cheval pourra connaître un petit tour, habituellement appris sans entraînement spécial. Ces tours sont très simples - venir quand on siffle, se cabrer sur un petit coup des rênes ou tourner quand le cavalier le presse avec ses genoux.

Les chevaux très vifs ont leurs propres attitudes particulières. Certains semblent tout simplement incapables de se déplacer à une allure calme et lente. Chaque pas implique une promenade qui sera cahotante, rebondissante, tressautante. D'autres sont des sauteurs-nés, considérant les enclos et les clôtures comme un simple obstacle à franchir. Quelques chevaux ayant mauvais caractère pourront se cabrer soudainement aux moments les plus imprévus, surtout au milieu d'un combat. Lorsque le cheval fait cela, c'est plutôt en réaction à la peur et à la surprise que parce qu'il désire attaquer. Beaucoup de cavaliers seront désarçonnés par ce mouvement soudain.

Les risques lors de l'achat d'un cheval

Au-delà des qualités et des attitudes bizarres des chevaux, il y a d'autres raisons qui incitent à la prudence lorsqu'on achète un cheval. Le vol de chevaux a toujours été un passe-temps populaire et les punitions sont sévères autant pour le voleur que pour l'acheteur - en supposant, bien sûr, qu'on ne confonde pas l'acheteur avec le voleur. Des marchands sans scrupules essaient souvent de faire passer un cheval pour ce qu'il n'est pas ("Oui, c'est un cheval de guerre lourd, je vous l'assure."). Les chevaux peuvent ne pas avoir été entraînés, bien que les marchands affirmeront toujours qu'ils le sont. Même s'il est facile de repérer un cheval qui n'a pas été dressé pour recevoir une selle, ce ne sera pas aussi simple de dire si un cheval a été entraîné pour la guerre.

Les personnages qui ont la compétence en équitation pourront éviter plusieurs des risques entraînés par l'achat d'un cheval, dans la mesure où ils réussiront avec succès un test de compétence. Le personnage doit choisir d'utiliser sa compétence (mais en considérant l'investissement impliqué, il serait imprudent de ne pas le faire). Un lancer du dé réussi révèlera les véritables qualités du cheval et peut-être certaines de ses attitudes bizarres les plus évidentes. Naturellement, il n'y a pas de façons de s'assurer de l'origine de la monture, à moins que vous décidiez que le cheval a été marqué d'une certaine façon. Mais même cette précaution n'est pas infaillible puisque des voleurs astucieux trouveront le moyen de modifier pratiquement n'importe quel marquage.

Qualité de l'arme

Les armes de qualité sont celles fabriquées avec une maîtrise exceptionnelle de l'art. La lame peut être forgée à partir du

Tableau 26: Traits du cheval

Jeté du d10	Canasson, monture et moyenne	Fougueux usée et fonceur
1	Mord	Rue
2	Donne des coups	Boite
3	Saute sur place	Mord
4	Ne galope pas	A cavalier unique
5	Mâche les clôtures	Se cabre
6	S'arrête parfois	Têtu
7	Se frotte contre les clôtures	Donne des coups
8	Rue	Saute
9	Non dressé	Connaît des tours
10	Utiliser la colonne de fougueux	Utiliser la colonne du canasson ou le choix du MD*

* Les autres possibilités peuvent inclure: robuste, rapide, intrépide, ombrageux, fort, stable, doux, au pied sûr, etc.



plus bel acier réputé pour sa flexibilité et son tranchant. Le forgeron peut avoir soigneusement plié, martelé et trempé l'acier pour en obtenir un tranchant impeccable. L'épée entière peut être parfaitement équilibrée, légère dans la main mais puissante lors d'un coup. Il y a plusieurs raisons qui peuvent expliquer pourquoi une épée ou une autre arme peut être de qualité supérieure.

Un travail soigné et de haute qualité donne à une arme un bonus sur la probabilité de toucher ou sur les dégâts. Le bonus ne devra jamais être supérieur à +1. Le bonus sur la probabilité de toucher s'applique aux armes qui sont exceptionnellement bien équilibrées, légères ou vives. Les armes qui sont faites d'un acier parfaitement trempé ou dont les lames ont été soigneusement martelées obtiennent le bonus de dégât. Le métal demeure aussi tranchant qu'un rasoir, pénétrant une armure comme une aiguille chaude à travers de la cire. Parce qu'elles dépendent de leur masse et de la force de l'impact, les armes contondantes obtiennent rarement un bonus de dégât. Celles qui en auront un, le devront à leur tête soigneusement façonnée et équilibrée.

La qualité d'une arme n'est pas immédiatement apparente aux yeux de quiconque. Quoique tous ceux utilisant l'arme profiteront du bonus de qualité (même s'ils ne le réalisent pas), seuls ceux qui ont la compétence particulière de cette arme ou qui ont la compétence de forge d'armes pourront reconnaître immédiatement le véritable savoir-faire qui entre dans la fabrication d'une arme. Le personnage devra tout de même manier l'arme pour juger de sa vraie valeur. Pourtant, pour certaines raisons, les marchands semblent presque toujours connaître la valeur de leurs produits (du moins le marchand qui réussit en affaires le peut!). En ce sens les armes de qualité coûtent de 5 à 20 fois plus cher que normalement.

Dans votre campagne, vous pouvez désirer créer des PNJs ou des contrées reconnues pour l'excellente qualité de leurs armes. Au même titre que l'acier de Damas qui était estimé dans le monde réel pour son excellente solidité et sa flexibilité, un royaume, une ville ou un village donné pourrait être réputé pour sa production d'épées ou d'autres armes. La marque particulière d'un forgeron et de ses apprentis peut être un signe certain de qualité. De plus, en introduisant une ou deux de ces régions (éloignées et difficiles à atteindre) dans votre campagne, vous augmentez la profondeur et le détail de votre monde.

Ornementation

Bien que les ornementations n'aient pas d'effet sur l'efficacité d'un article, ils contribuent cependant à l'augmentation du coût. Les articles ornementés peuvent aussi rehausser le prestige de leur propriétaire en lui donnant une réputation de richesse et d'influence. Bien sûr, ce personnage devient également une bonne cible pour les voleurs et les cambrioleurs.

Parmi les types les plus populaires d'ornementation il y a les montures avec pierreries, la gravure, le repoussé, l'incrustation, la peinture, le plaquage à l'argent, le ciselage, l'enchâssage, la gravure à l'eau-forte, l'émaillage, le laquage, la sculpture et la dorure. Des articles courants peuvent aussi être faits de matériaux rares et fantastiques - peut-être simplement avec de la soie ou avec la peau extrêmement rare et incroyablement souple d'un dragon naissant. Le prix de tels articles dépendra de la difficulté du travail et de l'habileté requise pour l'accomplir. Il est préférable de déterminer un prix d'avance (fortement gonflé par rapport à l'original), bien que dix fois le prix normal de cet objet puisse être utilisé comme prix de départ.

Armure faite de métaux inhabituels

(Règle optionnelle)

A l'exception de l'armure de plates de bronze, on suppose que toutes les armures de métal sont faites d'une forme d'acier assez commune mais robuste. Cependant, il n'est pas nécessaire que ce soit toujours le cas.

Puisque ceci est une campagne de médiéval-fantastique, il n'y a rien qui empêche les armures d'être faites de métaux rares et inusités. Chaque métal a différentes propriétés qui pourront être prises en considération lorsque de telles armures seront utilisées. Le Tableau 27 énumère plusieurs différents types de métaux et les effets qu'ils ont sur la Classe d'Armure, l'encombrement et le coût.

Tableau 27: Armures faites de métaux inhabituels

Métal	Ajust. de CA	Ajust. de poids	Mult. de coût
Acier elfe	0	-50%	**
Acier fin	0	-10%	x2
Adamantite	+1	-25%	x500
Argent	-2	0	Poids + x2*
Bronze	-1	0	x2/3
Fer	0	+25%	0
Or	-4	+100%	Poids + x3*

L'ajustement de la Classe d'Armure n'implique d'aucune façon que l'armure a des propriétés magiques, mais indique seulement que le matériel est de meilleure ou de moins bonne qualité que normalement. Ainsi, aucun bonus n'est obtenu sur les Jets de Sauvegarde, etc.

* Poids + x# signifie que le personnage doit fournir le montant de métal désiré pour faire le costume (déterminé par le poids). De plus, le personnage doit multiplier le prix normal de l'armure par le facteur indiqué dans le tableau et payer la somme totale à titre de coût de fabrication.

** Les armures elfes ne peuvent pas normalement être achetées, faisant l'objet de dons à ceux que les elfes estiment dignes de les recevoir.





Comment endommager l'équipement

Dans la plupart des cas, les règles du AD&D n'appliquent pas de dégâts spécifiques à l'équipement. Cela ne signifie pas que l'équipement ne sera jamais endommagé ou brisé. On suppose plutôt que quelque soit l'usure et les déchirures normales qu'un article peut subir (tel que les bosses dans une armure de plates), celui-ci sera réparé pendant les moments (ou jours, ou mois) d'inactivité.

Le guerrier passe son temps libre au camp à aiguiser ses armes, à rapiéçer les déchirures de sa cotte de maille et à débosser son plastron. Le voleur répare le rembourrage qui amortit le tintement des boucles de métal de son équipement. Le mage coud des pièces sur ses vêtements. Tous les personnages ont amplement le temps d'effectuer des réparations. Ce genre de situation n'est pas tellement intéressant à jouer, on suppose donc que tous les personnages entretiennent leur équipement. Cependant, il y aura des moments où les personnages-joueurs ou vos PNJs désireront couper une corde, casser une arme d'hast ou entailler le fond d'un sac à dos. Un dégât précis devra être fait pour obtenir un effet spécifique. Il y a deux manières d'effectuer une telle attaque. La première est d'attaquer un secteur ou un point spécifique avec une arme - entailler la corde qui retient un lourd rideau. La seconde est une attaque qui affecte la totalité d'une région donnée avec une force considérable - un gros rocher atterrissant sur le sac à dos d'un personnage. La première attaque utilise la Classe d'Armure et des points de dégâts. La seconde attaque implique un Jet de Sauvegarde.

Utilisez le bon sens pour déterminer l'effet qu'une arme particulière aura sur certains matériaux, lorsqu'un personnage essaiera d'endommager une partie spécifique d'un article. Essayer d'ouvrir un sac en le coupant avec une masse est futile. Essayer d'abattre une porte avec un poignard est également futile (sauf si le personnage dispose de beaucoup de temps). Soyez sûr d'évaluer la résistance de l'article à endommager et la quantité de temps dont le personnage dispose. Une masse peut être utilisée pour abattre une porte en bois, mais une hache effectuera le travail plus rapidement. Une masse n'aura aucun effet sur un mur de pierre.

Si le personnage possède une arme appropriée, déterminez la Classe d'Armure de l'article à endommager. Elle peut être aussi générale que "ne peut être manqué" ou aussi précise qu'une valeur de Classe d'Armure spécifique.

Les joueurs n'ont même pas à jeter le dé pour voir s'ils atteignent certains articles. Les articles qui ne peuvent être manqués incluent les larges objets immobiles que les personnages attaquent avec des armes de mêlée - portes, tonneaux ou sacs à dos posés sur le sol, par exemple. Une autre situation où la cible ne peut être manquée concernent les projectiles qui s'attaquent à d'immenses objets (ceux qui sont assez gros pour remplir tout le champ de vision d'un personnage, comme le large côté d'une grange par exemple).

Certaines actions nécessitent un jet d'attaque (lancer une tasse sur un grand miroir par exemple). Dans un cas comme celui-ci, assignez une Classe d'Armure à la cible, en considérant la taille, le mouvement et la difficulté à atteindre l'objet. Une arme d'hast en bois a une CA minimale de 7. Un bâtonnet de métal d'environ le même diamètre a une CA de 0. Une corde a une CA de 6, meilleure que celle d'une arme d'hast en bois car la corde a plus de ressort et est moins cassante. Si l'objet est petit ou est en mouvement, la CA sera meilleure. Pour une corde battant l'air, la CA devient 3 ou 4. Briser une petite fiole alors qu'elle roule sur le sol pourrait commander une CA de 2 ou 1.

Finalement, lorsqu'on tente d'atteindre un endroit très spécifique, la pénalité additionnelle pour un tir appelé doit être appliquée. Tirer au centre de la cible ou fendre le sac à dos d'un ennemi en combat sont des exploits difficiles parce qu'une grande précision est requise.

Vous devez aussi décider combien de dégâts l'article peut supporter avant de se briser. Le Tableau 28 donne l'étendue standard de la résistance de certains articles ou matériaux communs. La dernière colonne du tableau énumère le type d'attaques le plus susceptible de causer des dégâts à l'article, bien que d'autres types d'attaques puissent être efficaces. En utilisant ces exemples comme points de repère, vous pouvez décider le nombre de points de vie à attribuer à la plupart des matériaux.

Tableau 28: Points de vie des articles

Article	Étendue des Points de Vie	Modes d'attaque*
Arme d'hast en bois	2-12	Tranchant
Bouteille de verre	1-2	Contondant
Carreau de verre ou miroir	1	Tous
Chaise	2-9	Écraser, Contondant
Corde	2-5	Tranchant
Cuir commun	2-8	Tranchant, Perforant
Porte de bois	30-50	Tranchant

* Les trois modes d'attaque sont: contondant, tranchant et perforant. Chaque arme est classée parmi un de ces trois modes d'attaque.

Jets de Sauvegarde des articles

Quand des armes sont exposées à un danger global - les flammes d'une *Boule de Feu*, l'air glacial d'un *Rayon froid* ou le coup fracassant d'un gros rocher de géant - le lancer d'un dé pour atteindre la cible et les points de dégâts ne s'appliquent pas. A la place, on utilise le tableau Jets de Sauvegarde des articles qui suit. Ce Jet de Sauvegarde représente la capacité générale d'un article à résister aux effets d'une attaque. Le lancer du dé se fait comme pour un Jet de Sauvegarde normal (voir "Combat", page 64).

Les JS des articles ne devraient être utilisés que lorsque l'article n'est pas transporté par un personnage ou lorsqu'un personnage rate son Jet de Sauvegarde contre la même attaque. Un personnage qui évite avec succès l'attaque d'une *Boule de Feu* n'a pas besoin de faire des Jets de Sauvegarde séparés pour ses potions. Le personnage qui rate la même sauvegarde ne réussit pas à se protéger et doit donc vérifier aussi l'état de ses potions (et probablement de ses parchemins également). Ce ne sont pas tous les articles qui doivent subir une sauvegarde à tout instant. Il est parfaitement raisonnable de ne pas faire de sauvegarde pour l'épée et l'armure du personnage dans le cas de la même attaque de *Boule de Feu*, puisqu'il y a très peu de chances qu'elles soient affectées.

De plus, les articles magiques sont plus résistants aux dégâts car ils obtiennent des bonus sur leurs JS. Les articles avec un +



(par exemple, une *épée +1*) additionnent ce chiffre à titre de bonus à la valeur du dé jeté. Si l'article possède des traits spéciaux additionnels, il devrait avoir un +1 supplémentaire pour chacun d'eux. Les articles magiques n'ayant pas de + devraient obtenir un bonus relatif à leur puissance. Une potion aura un +1 alors que des articles de magie diverse peuvent avoir un +5 ou un +6. De plus, si le JS est fait contre une attaque pour laquelle l'objet était conçu (un froid extrême contre un *anneau de chaleur*), un bonus additionnel de +2 est permis.

Formes d'attaque

Les attaques à l'acide (Acide) supposent qu'il y a soit une quantité d'acide suffisante ou un contact prolongé avec l'acide.

Les Chocs Violents (Chocs V.) incluent les coups de massue de créatures de taille géante ou plus grandes. Les coups donnés par des personnes normales sur des objets petits et fragiles sont aussi inclus dans cette catégorie. Un humain normal ne peut pas donner un choc violent sur une corde, qui n'est pas un objet très fragile, mais peut certainement le faire contre un flacon de potion. Les articles fragiles lancés violemment sur une surface dure - une bouteille jetée sur un mur, par exemple -utilisent aussi la colonne des chocs violents.

La désintégration (Dés.) s'applique seulement aux effets magiques du sort ou sur la faculté de nature magique.

Les chutes (Chute) doivent être supérieures à 2 mètres. Si la surface est dure, les Jets de Sauvegarde énumérés sont utilisés. Pour chaque 2 m de chute au-delà du premier, appliquez une pénalité de -1 au Jet de Sauvegarde.

Les feux magiques (Feu Mag.) incluent les *Boules de feu*, les souffles de dragon et tout assez grand ensemble de flammes créé par un sort ou un effet semblable à un sort. Les feux normaux extraordinairement chauds, telle la lave d'un volcan devraient aussi utiliser ce Jet de Sauvegarde.

Les feux normaux (Feu Norm.) incluent les feux de camp, la flamme d'une chandelle et les feux de joie. Évidemment, l'article doit être au feu pendant un temps suffisant pour être affecté.

Le froid (Froid) inclut tout froid intense, anormal ou magique. Si le changement de température est graduel, un bonus de +2 est appliqué au Jet de Sauvegarde.

Tableau 29: Jets de Sauvegarde des articles

Article	Acide	Chocs Violents	Dés.	Chute	Feu Mag.	Feu Norm.	Froid	Éclair	Élect.
Bois épais	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Bois mince	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Corde	12	2	19	–	10	6	2	9	2
Cuir	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Huiles*	16**	–	19	–	19	17	5	19	16
Métal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Os ou ivoire	1	16	19	6	9	3	2	8	2
Papier, etc.	16	7	19	–	19	19	2	19	2
Poterie	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Potions*	15**	–	19	–	17	14	13	18	15
Roche, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Verre	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Vêtements	12	–	19	–	16	13	2	18	2

* Cette sauvegarde n'inclut pas le contenant, seulement le liquide à l'intérieur.
** Bien sûr, même si la sauvegarde est réussie, le liquide est probablement désespérément mélangé avec l'acide.

L'éclair (Éclair) s'applique aux attaques du sort du même nom ou de son équivalent.

L'électricité (Élect.) concerne les attaques électriques qui ne cognent pas comme l'éclair. Les anguilles électriques et les





De tous les domaines de AD&D sur lesquels vous serez appeler à vous pencher, la magie est sans doute le plus divers et exigeant. La magie permet aux personnages de briser toutes les lois naturelles de l'univers, ce qui peut mener à des situations imprévues, mais hautement stimulantes. Soyez certain de bien comprendre comment la magie fonctionne dans le jeu d'AD&D et des différents moyens à votre disposition pour la contrôler.

Sorts de Magiciens Initiaux

L'un des moyens de contrôle de la puissance des magiciens est le choix des sorts disponibles au début d'une partie. Chaque magicien débute la partie avec un livre de sorts mais n'a aucune information à l'effet de ce que contient le livre. Vous le lui dîtes. Vous pouvez choisir l'une de plusieurs réponses possibles. Selon votre choix, le joueur acquiert des sorts (et leur forme inversée) pour le livre de sorts de son personnage.

Choix du Joueur

Le moyen le plus simple d'attribuer des sorts à un magicien est de relancer la balle au joueur : demandez-lui quels sorts il désire. Au fur et à mesure qu'il énumère les sorts, faites-lui jeter un dé pour déterminer si son personnage peut l'apprendre. S'il le peut, inscrivez le sort sur sa feuille de personnage. S'il ne le peut pas, l'un de vous devrait prendre note qu'il ne peut pas apprendre ce sort.

Répétez ceci jusqu'à ce que tous les sorts du 1er niveau aient été vérifiés ou jusqu'à ce que le personnage atteigne le nombre maximum de sorts qu'il lui est autorisé d'apprendre (selon son intelligence). Ceci permet au joueur d'obtenir les sorts qu'il désire pour son personnage. Le joueur en sera heureux mais cela a quelques désavantages.

En premier lieu, les joueurs ont tendance à choisir les sorts qu'ils considèrent les plus puissants. Quoique ceci ne soit pas mauvais si vous n'avez qu'un ou deux magiciens, une horde de ceux-ci, ayant tous des sorts identiques, devient rapidement ennuyeux.

Il y a aussi une chance que le personnage omette quelque sort de base dont il a réellement besoin comme magicien (*Lecture de la Magie* et *Détection de la Magie*, par exemple). Un magicien qui ne saurait lire un parchemin se voit privé de l'un des plus important talents de sa classe.

Il y a même une infime chance que le personnage n'ait pratiquement aucun sort et, bien qu'il n'y ait aucun minimum de sorts que le personnage doit connaître, un magicien sans sorts est difficilement un personnage dont un joueur voudrait! Si cela se produit, donnez une chance au pauvre joueur et permettez-lui de rejouer les sorts jusqu'à ce qu'il ait ce que vous considérez comme un nombre de sorts adéquat.

Choix du MD

Vous pouvez accorder automatiquement au joueur *Lecture de la Magie* et *Détection de la Magie* ainsi que quatre autres sorts de votre choix. Ceci donne à tous les personnages joueurs le même nombre de sorts. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de donner à chaque joueur les mêmes sorts, vous devriez faire en sorte que chacun soit d'une puissance équivalente. Aucun jet pour apprendre ces sorts n'est requis; on présume que le personnage les a maîtrisés durant son apprentissage.

Collaboration Entre Joueur et MD

Enfin, vous pouvez permettre au joueur de débuter avec 3d4 (ou jusqu'à la limite de son intelligence) sorts du 1er niveau. Deux d'entres eux seront automatiquement *Lecture de la Magie* et *Détection de la Magie*, que tous les magiciens apprennent lors de leur entraînement. Les sorts restants peuvent être choisis par le joueur, de manière aléatoire, ou par vous.

Si vous sélectionnez les sorts, soyez certain de donner à chaque joueur une juste combinaison, lui permettant d'accomplir une variété d'actions. Assurez-vous, dans la mesure du possible, que le joueur a d'autres sorts que ceux qu'il désire.

Si le personnage est un spécialiste d'une école de magie particulière, vous devriez lui permettre de choisir un sort de son école automatiquement en plus de *Lecture de la Magie* et *Détection de la Magie*. Tous les autres sorts doivent être traités normalement ou découverts.



Acquisition des Sorts

Au-delà du 1er Niveau

Une fois qu'un personnage a commencé sa carrière d'aventurier, il ne pourra pas acquérir des livres de magie supplémentaires instantanément chaque fois qu'il montera de niveau. Il devra plutôt trouver quelque manière de se procurer des sorts de plus haut niveau. Comme pour les sorts initiaux, il y a plusieurs façons de le faire. L'une ou plusieurs d'entre elles peut s'appliquer dans votre campagne.

Monter de Niveau

En tout premier, lorsqu'un personnage atteint un niveau de sorts, donnez au joueur un nouveau sort immédiatement. Vous pouvez choisir ce sort, laisser le joueur le choisir ou le déterminer aléatoirement.

La logique derrière ceci est simple : toutes les longues heures d'étude et de lecture qu'un joueur affirme avoir passées se concrétisent finalement en quelque chose de tangible et compréhensible. C'est un peu comme se réveiller un beau matin et finalement comprendre ce qu'est un cosinus.

Aucun jet n'est nécessaire pour comprendre ce sort à moins que vous n'autorisiez le personnage à le choisir. Si le personnage est un spécialiste dans une école de magie, ce nouveau sort devrait être de cette école, s'il y en a un de disponible.

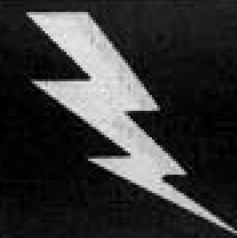
Copier d'un Livre de Sorts

La seconde façon d'acquérir de nouveaux sorts est de les copier d'un livre de sorts d'un autre magicien. Un personnage peut copier d'un autre personnage-joueur (s'il le permet), payer un magicien PNJ pour ce privilège (voir Chapitre 12 : PNJs) ou les prendre d'un livre de sorts capturé.

Lorsqu'il copie un sort, un personnage doit jeter les dés pour savoir s'il peut l'apprendre. Aucun personnage ne peut copier sans aide magique un sort d'un niveau qu'il ne peut pas invoquer.

Etude de Parchemin

En troisième, un personnage peut étudier un sort en faisant usage d'un parchemin sur lequel est inscrit le même sort. Le temps et coût requis pour une telle recherche est la moitié de la normale et le



personnage joueur doit malgré tout jeter les dés pour savoir s'il peut l'apprendre. Peu importe le résultat de la recherche, le parchemin est détruit (le magicien devait le lire à voix haute pour analyser ses effets).

L'étude d'un parchemin ne peut être faite dans des conditions d'aventure. Un magicien doit se trouver dans un environnement aux conditions stables pour avoir le simple droit de tenter l'expérience.

Etudier avec un Mentor

Finalement, et seulement si vous l'autorisez, le magicien peut retourner à son vieux mentor et, avec un peu de chance, copier quelques sorts dans le livre de sorts de son maître.

Employez cette méthode si, et seulement si, vous croyez qu'il est important pour les personnages-joueurs d'avoir plus que quelques nouveaux sorts chaque fois qu'ils montent d'un niveau de sorts. Permettez aux personnages d'agir ainsi, ou trop souvent, et ils en viendront à en dépendre sans faire usage de leurs autres talents de joueurs pour développer leur personnage.

Contrôle du MD de l'Acquisition des Sorts

Peu importe la façon dont les personnages acquièrent de nouveaux sorts, il faut vous souvenir que c'est vous qui avez le dernier mot. Vous avec un contrôle total sur les sorts que reçoivent les personnages-joueurs.

Si un personnage-joueur a un sort que vous n'aimez pas ou qui dérange ou déséquilibre votre partie, le joueur n'est pas responsable! Qui lui a donné ce sort? Qui l'a permis dans la partie? Contrôler l'acquisition des sorts est une tâche importante. Faites vos choix prudemment.

En limitant les sorts qui peuvent être choisis, vous en augmentez automatiquement l'importance et la valeur pour les magiciens dans votre campagne. Un simple parchemin avec un seul sort devient un véritable trésor s'il contient un sort que le magicien n'a jamais vu auparavant. Ceci force le joueur à faire un choix difficile : devrait-il lire ce parchemin durant une aventure, où il pourrait s'avérer utile? Devrait-il le conserver jusqu'à ce qu'il puisse prendre le temps de l'étudier pour l'inscrire dans son livre de sorts?

Lorsque les personnages viennent à bout d'un mage hostile, le premier intérêt des magiciens est son livre de sorts. Où est-il? Quels sorts contient-il? Même un objet non magique comme un livre de sorts devient très important. Les magiciens PNJs, conscient de sa valeur, prendront des mesures extrêmes pour protéger le leur, le cachant précautionneusement, le mettant sous clé dans des coffres piégés et éparpillant des pièges magiques au travers des pages.

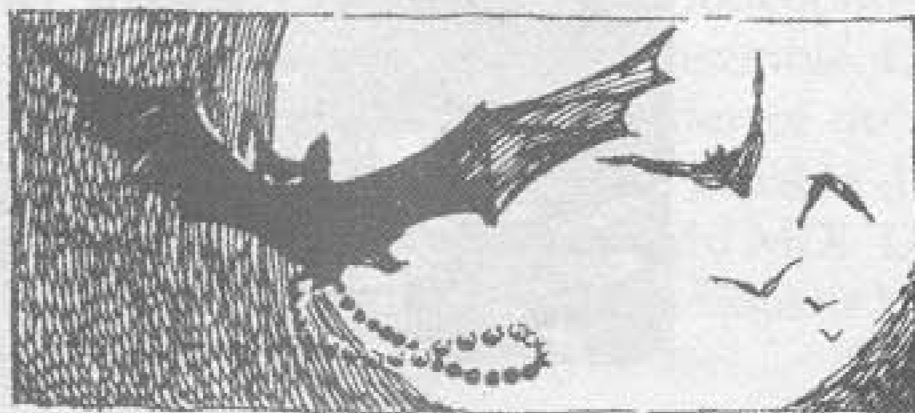
Livres de Sorts

Le trésor le plus important d'un magicien est son livre de sorts. Parce qu'il est à ce point important, les joueurs et vous devez en connaître les principes de base : qu'est-ce, exactement, qu'un livre de sorts? Combien de page a-t-il? De quoi est-il fait?

De Toutes les Formes

Il n'y a aucun standard pour la grandeur et la forme d'un livre de sorts. Un personnage joueur ne peut entrer dans le laboratoire d'un magicien ou étudier et trouver immédiatement le livre de sorts parce qu'il est le plus gros, long, épais, carré, circulaire ou arrondi des livres présents. Pas plus qu'il ne peut tous les mesurer pour déterminer lequel correspond aux dimensions d'un livre de sorts. La forme et la grosseur d'un livre de sorts est déterminé surtout par la société d'où provient le magicien qui le possède.

Prenez, par exemple, le livre que vous lisez en ce moment. De quoi l'une des pages du GDM aurait-elle l'air en d'autres lieux et époques? Dans l'Europe médiévale, cette page aurait probablement été une dizaine ou plus de parchemins, couverts d'écritures calligraphiées et peut-être embellis par des illustrations et peintures. Dans l'ancienne Chine, cette page aurait été plusieurs pages de papier de couleur, couvertes d'écriture calligraphiée, et reliées par des rubans rouge. Les Egyptiens aurait utilisé un rouleau de papyrus, plusieurs étant requis pour constituer un livre. Pis encore, les Babyloniens aurait utilisé des plaques de glaise marquées d'écriture



cunéiforme et séchées. Les indiens d'Amérique les auraient écrites sur des morceaux d'écorce ou peintes sur une peau de buffle tannée.

L'écriture et les ouvrages écrits ont énormément variés au travers des siècles de l'Histoire de l'homme. Il en va de même pour le monde d'un jeu fantastique. Les livres de sorts sont de toutes formes et grosseurs, selon ce qui s'insère le mieux dans votre campagne.

Un livre de sort peut être un lourd volume, relié en cuir avec des pages en parchemin craquelé. Il peut être un assemblage de rouleaux de papyrus attachés par des lacets rouge. Il peut être une pile de tables de glaise marquées d'écriture cunéiforme. Il peut être un simple feuillet sans valeur apparente imprimé sur un papier chiffon. Il peut être même de minces feuilles d'or embossées entre des couvertures faites de cuir de naga.

Si vous ne désirez pas créer un livre de sorts unique pour votre monde, voici le standard sur lequel vous pouvez vous reposer : comparez-les à d'épais livres de chevet ou de gros dictionnaires encombrants. (Même si vous créez un livre de sorts unique, ce standard devrait vous donner une bonne idée du volume et poids à utiliser.)

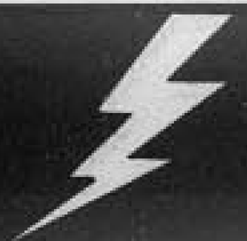
La série de livres de sorts d'un magicien occupe souvent plusieurs tablettes de sa librairie, surtout lorsqu'il atteint de hauts niveaux. A ce moment, il n'est plus pratique pour le personnage de transporter tous ses livres avec lui lorsqu'il voyage. Conséquemment, plusieurs magiciens décident de se faire des livres de sorts de voyage.

Ce genre de livre est une version plus sélective et transportable des livres de sorts du personnage (bien qu'il y ait peu à faire pour rendre des tablettes de glaise transportables). Dans le livre de sorts de voyage, le magicien n'inclut que les sorts dont il pense avoir besoin en voyage.

Il n'y a aucune limite au nombre de sorts qui peuvent être inscrits, mais un livre de sorts a un nombre de pages limité. Il est donc possible qu'un magicien de haut niveau ait besoin de plusieurs livres de sorts de voyage pour inscrire tous les sorts qu'il croit nécessaires!

Préparation du Livre de Sorts

Les livres eux-mêmes nécessitent peu de matériaux spéciaux mais leur travail doit être impeccable et exact. La moindre



erreur lors de la reproduction des sorts le ruine complètement. Ceci n'est pas un travail pour un simple scribe ou copieur.

De plus, les formules et diagrammes bizarres retrouvés dans les livres de sorts ne peuvent être reproduits par les techniques de reproduction médiévales. Le travail d'un livre de sorts en est un qui est fait lentement, péniblement à la main. Le temps standard requis pour préparer un livre de sorts est 1 ou 2 jour de travail par niveau du sort inscrit.

A l'occasion, des livres de sorts préparés peuvent être à vendre, bien que peu de magiciens acceptent de confier les réussites ou les échecs de leurs recherches à d'autres. Les magiciens qui ne préparent pas eux-même leurs livres de sorts sont rares.

Les matériaux utilisés dans un livre de sorts doivent être de la plus haute qualité. Il n'y a aucun magicien qui courrait le risque d'une humidité faisant couler son encre, d'une tache sur le parchemin changeant l'interprétation d'un sort, de vers festoyant de la page 6, du vent emportant une page mal reliée ou d'une cornue renversée transformant le livre en entier en une masse détrempée.

Un travail prudent, du bon sens et des matériaux de qualité sont essentiels pour éviter ces désastres. On protège l'intérieur à l'aide de robustes reliures ou de couvertures. Des feuilles propres sont requises pour inscrire les sorts. Les encres noires et les plumes les plus précises sont utilisées pour écrire. On recommande des mélanges arômatisés pour décourager les vers et mites. D'autres préparations devraient être concoctées pour protéger le livre des autres vermines le menaçant. Tout ceci coûte cher.

Coût d'un Livre de Sorts

Leur coût est un point commun à tous les livres de sorts. Les livres coûtent toujours cher et ceux des magiciens encore plus.

Pour les matériaux et la préparation nécessaires, un magicien doit dépenser 50 po par page. Les livres de sorts de voyage, plus compacts, coûtent 100 po par page.

Combien de Pages dans le Livre de Sorts?

Chaque sort nécessite un nombre de page égal à son niveau plus 0-5 (1d6-1) pages supplémentaires. Le nombre de pages pour un sort diffère pour chaque magicien. Même si deux ou plus magiciens inscrivent le même sort, le nombre de pages varie en raison de leurs différences d'écriture et de notation.

Tableau 30 : CAPACITES DES LIVRES DE SORTS

Niveau	Standard	Parchemin	Voyage
1er	16-100 sorts	4-25 sorts	8-50 sorts
2e	14-50 sorts	3-12 sorts	7-25 sorts
3e	12-33 sorts	3-8 sorts	6-16 sorts
4e	11-25 sorts	2-6 sorts	5-12 sorts
5e	10-20 sorts	2-5 sorts	5-10 sorts
6e	9-16 sorts	2-4 sorts	4-8 sorts
7e	8-14 sorts	2-3 sorts	4-7 sorts
8e	7-12 sorts	1-3 sorts	3-6 sorts
9e	7-11 sorts	1-2 sorts	3-5 sorts

De plus, aucun livre de sorts ne peut avoir plus de 100 pages, aucun parchemin non-magique plus de 25 et aucun livre de sorts de voyage plus de 50. Ainsi, un livre de sorts rempli de sorts du 9e niveau contiendrait, au mieux, 11 sorts (99 pages), ne laissant qu'une page blanche pour contenir une protection magique (telle que *Piège de Feu)*. Il est plus que probable que ce livre sera plein bien avant que les 11 sorts y soient inscrits.

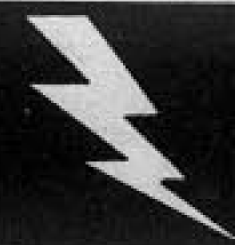
Pour des raisons d'ordre pratique dans la création de livres de sorts pour PNJ, le nombre maximum et minimum de sorts pour chaque niveau et type de livre de sorts est donné dans le Tableau 30. Ce tableau suppose que tous les sorts d'un livre sont du même niveau (ce qui peut être ou ne pas être le cas, surtout lorsqu'il s'agit de livres de sorts de voyage).

De plus, bien qu'un livre de sorts ne puisse jamais contenir plus que son maximum de sorts à un certain niveau, il n'y a aucune obligation de remplir le livre jusqu'à son nombre minimum de sorts. Les nombres donnés dans le tableau qui suit supposent que le livre de sorts est empli aussi efficacement que possible de sorts, laissant peu ou pas de place pour des sorts de protection.

Développer les Ecoles de Magie

Les différentes écoles de magie ne sont que vaguement définies et seules les grandes lignes en sont données. Les différentes écoles peuvent être utilisées telles que décrites mais il leur manque un certain détail et, dans certains cas, un complément complet de sorts. Il y a couramment, par exemple, très peu de sorts nécromantiques, ce qui n'encourage pas les joueurs à devenir





des spécialiste de la nécromancie. Il n'y a rien de mal en soi à cela : il n'y a rien qui exige que toutes les écoles de magies soient égales. Vous pourriez vouloir, cependant, adapter et développer les écoles de magies pour s'insérer particulièrement dans votre campagne.

Ajouter de Nouveaux Sorts

Une école peut être développer par la simple addition de nouveaux sorts. La spécialisation nécromantique pourrait être plus attirante si une liste de sorts complète était créée. Faites toutefois attention à ce que ces sorts ne rendent pas l'école trop puissante. Dans le cas de l'école de la nécromancie, la première possibilité serait d'y ajouter des sorts de guérison. Par contre, ceci empiète sur le rôle du clerc et rend le spécialiste de la nécromancie beaucoup trop puissant. A long terme, il est probablement mieux de créer de nouveaux sorts nécromantiques qui ne touchent pas à la guérison ou le font de manière très mineure. Il faut faire preuve d'un discernement prudent lorsqu'il est question d'ajouter de nouveaux sorts.

Développement par Définition

Bien que le terme "école" soit utilisé à travers le *Manuel des Joueurs* et le *GDM*, il n'y a aucune règle qui définisse ces structures ou institutions. Il n'y a aucune définition à proprement parler de l'école de la nécromancie. Il peut y avoir ou non une telle école dans la campagne. C'est au MD d'en faire le choix.

L'une des possibilités est que les magiciens apprennent leur spécialité sans entraînement rigoureux. Cormaelle la Nécromancienne a une curiosité naturelle pour les sorts de nécromancie aussi en a-t-elle fait sa spécialité. Une autre alternative est qu'il y ait des collèges ou académies où les sorts sont enseignés. Ces institutions auraient leur propre hiérarchies, traditions, règlements et procédures.

Par exemple, Cormaelle la Nécromancienne peut être une soeur de la Cabale de Thar-Zad, une société nécromantique. Elle est autorisée à porter les robes rouge et verte des maîtres pour symboliser son haut statut dans la hiérarchie de cette institution. Lorsqu'elle porte ces robes, bien entendu, ceux qui savent ce qu'est la Cabale peuvent deviner qu'elle en fait partie. Ceci n'est pas entièrement mauvais puisque la Cabale de Thar-Zad a la réputation d'être une bande dangereuse et mauvaise. Par



l'addition de tels détails, le MD insuffle de la vie à sa campagne. Il peut même rendre plus intéressante pour les joueurs une école de magie qui semble limitée.

Recherche Magique

L'un des avantages les plus négligés du prêtre ou du magicien est sa capacité de découvrir de nouveaux sorts. Entre les mains d'un joueur futé, ceci résulte en un personnage-joueur unique et puissant. Puisque le joueur doit s'impliquer pour que les règles de recherche fonctionnent, ceci peut être une excellente méthode pour incorporer les idées d'un joueur dans la campagne. Cependant, en raison des multiples possibilités de la recherche magique, il y a quelques règles importantes. Suivez les instructions suivantes lorsqu'un joueur fait de la recherche magique durant la campagne.

Suggérer un Nouveau Sort

La recherche magique n'est pas quelque chose que le MD fait sans l'aide du joueur ou vice versa. Pour que cela fonctionne, tous deux doivent collaborer ensemble. Le joueur, en premier, doit décider ce qu'il veut que son personnage soit capable de faire. Ceci n'est pas le travail du MD! Le MD n'intervient qu'après que le joueur lui ait présenté sa suggestion de sort.

Analyser un Sort

Lorsque le joueur présente sa suggestion de sort, la première chose à faire est d'en discuter avec lui. Que veut-il vraiment pouvoir faire? Est-ce bien là la même chose que le sort qu'il convoite? Il arrive parfois que ce qui est écrit pour décrire un sort et ce qui était désiré sont deux choses différentes. Ceci devrait s'éclairer en parlant avec le joueur.

Y a-t-il déjà des sorts ou une combinaison de sorts qui peut faire la même chose? Si un sort existant déjà dans le groupe du personnage peut faire la même chose, aucune recherche n'est permise. Le sort peut être permis s'il est une combinaison plusieurs sorts ou une version plus puissante d'un sort plus faible, bien que la recherche peut en être difficile. Des versions faibles de sorts plus puissants sont sans aucun doute possibles.

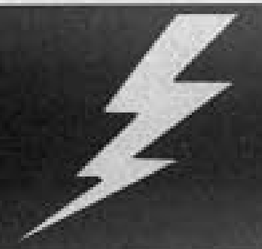
Le joueur tente-t-il d'obtenir un avantage au-delà des règles du jeu? Certains joueurs suggèrent de nouveaux sorts avec le but secret de "briser les règles" et, bien que la recherche magique autorise un joueur à avoir un avantage, ce n'est pas une façon de tricher. Les nouveaux sorts devraient rester parmi le domaines et le style des sorts déjà existants. Les clercs jetant des *Boules de Feu* ou les mages guérissant les personnages blessés sont contraires aux styles des deux classes.

Les sorts permettant des changements aux règles du jeu, les talents "divins" ou les réussites automatiques sont mauvaises et devraient être proscrites dans une campagne. Heureusement, ces problèmes ne se produisent que rarement. Quelles limites le joueur croit-il que le sort peut avoir? Dans leur désir de voir leur sort approuvé, les joueurs créent souvent plus de conditions et de limitations pour un sort que le MD en demande. N'oubliez pas de demander au joueur quelles limites voit-il pour son sort.

Résoudre les Problèmes d'un Nouveau Sort

Si, pour une raison quelconque, le sort semble inacceptable à ce moment, dites au joueur en quoi vous êtes inquiet. Une entente est généralement possible pour n'importe quel problème. Lorsqu'il ne semble plus y avoir de problème avec un sort, on peut passer à l'étape suivante.

N'approuvez jamais immédiatement un sort tel qu'il est présenté. Prenez la description du sort et cherchez comment on



pourrait en abuser. Si un abus évident vous frappe, corrigez le sort pour que cela ne se produise pas. Répétez ceci jusqu'à ce que tous les problèmes et abus apparents aient été corrigés. Le joueur devrait alors être autorisé à voir quels changements ont été effectués dans le sort. Après tout, une fois que le MD en a fini, le joueur peut décider qu'il n'en veut plus!

Après que le joueur et le MD se soient mis d'accord sur la description du sort, le MD doit en déterminer le niveau, les éléments, le temps et le coût de la recherche.

Décider du Niveau d'un Sort

Le niveau peut être déterminé en comparant le nouveau sort avec ceux déjà existants.

Si le sort inflige du dégât, son niveau devrait être à un ou deux niveaux du nombre de dés de dégâts qu'il cause. Un sort faisant 5d6 de dégât devrait être environ du 3e au 5e niveau.

Si un sort est une amélioration d'un sort existant, il devrait être au moins deux niveaux plus haut que celui-ci. Si le sort est d'un autre groupe (un prêtre recherchant un sort de magicien), il devrait toujours être d'un niveau supérieur à celui du groupe originel. (Il sera aussi le plus souvent moins efficace que le sort qui l'a inspiré.)

Déterminer les Eléments du Sort (Règle Optionnelle)

Les éléments de sorts ne sont limités que par votre imagination mais devraient être modérés par l'utilité et la puissance du sort. Les sorts puissants requièrent des éléments difficiles à trouver. Les sorts d'utilité moindre ne requièrent que des éléments plutôt simples. En fait, un important genre de recherche magique consiste à créer un sort puissant avec peu d'éléments.

Déterminer le Temps de Recherche

Le temps de recherche demande que le personnage soit en bonne santé et ne parte pas à l'aventure durant cette étude. Durant le temps de leurs recherches, les magiciens se penchent sur de vieux manuscrits et les prêtres travaillent sur leur piété.

Le minimum de temps requis pour rechercher un sort est de deux semaines par niveau du sort. A la fin de cette période, un test est effectué. Pour les magiciens, il s'agit du même que leur chance d'apprendre un sort (n'oubliez pas de tenir compte de toute spécialisation). Pour les prêtres, il suffit d'un test de Sagesse.

Si le test est réussi, le personnage a développé le sort. S'il échoue, le personnage doit passer une nouvelle semaine à étudier avant de pouvoir faire un nouveau test. Ceci se répète jusqu'à ce que le personnage réussisse ou abandonne.

Le Coût de la Recherche Magique

La recherche est coûteuse. Si le personnage a accès au laboratoire d'un magicien ou un lieu de culte approprié, le coût de la recherche est de 100-1 000 po par niveau du sort. Le MD peut choisir le coût exact lui-même ou le laisser faire par les dés. Il est



préférable d'estimer le coût aux environs de ce que le joueur peut à peine se permettre (ou un peu plus). De cette manière, le coût de la recherche magique peut varier de campagne en campagne.

Les coûts de la recherche sont une motivation importante pour envoyer un personnage-joueur à l'aventure et amasser les fonds nécessaires pour se permettre ses études. De plus, un magicien qui n'a pas de laboratoire doit trouver les moyens de s'en construire un. Encore une fois, le coût devrait être à peine au-delà de ce que le joueur peut se permettre, peut-être 1 000 à 10 000 po. Une fois le laboratoire terminé, il fait partie des possessions du personnage.

Les prêtres qui n'ont pas un lieu de culte approprié doivent payer un coût semblable (en donations ou autres) pour préparer une petite chapelle. Le laboratoire et la chapelle ne sont pas transportables.

Ajouter un Nouveau Sort au Livre de Sorts

Une fois qu'un personnage a réussi sa recherche magique, il peut être ajouté à sa liste de sorts ou son livre de sorts. Une fois recherché, un sort est traité de la même façon que n'importe quel autre sort. Le personnage-joueur peut choisir de partager ce sort avec d'autres (bien que les autres magiciens doivent jeter les dés pour l'apprendre) ou le garder pour lui-même.

Rechercher des Sorts de Magiciens Supplémentaires (Règle Optionnelle)

Certains MDs et joueurs croient qu'il est injuste qu'un magicien ne puisse pas rechercher de nouveau sorts simplement parce qu'il en a autant d'un niveau particulier qu'il lui est permis d'avoir. Un MD peut permettre à un magicien d'avoir des sorts dans son livre de sorts qui sont au-delà du maximum autorisé par l'Intelligence du personnage si le personnage se donne la peine de rechercher de nouveaux sorts.

Toutes les règles standard pour la recherche magique s'appliquent. De plus, le MD ne doit autoriser que les nouveaux sorts que le joueur a créés lui-même. Les joueurs ne peuvent se servir de ceci comme prétexte pour ajouter un sort qu'ils ne pourraient autrement apprendre.

Par exemple, supposons qu'un joueur n'a pas réussi à apprendre *Boule de Feu* avant que son livre de sorts ne soit rempli. Bien que le joueur puisse toujours rechercher et ajouter de nouveaux sorts, il ne peut pas le faire pour les sorts ressemblants à la *Boule de Feu* infligeant 1d4 points de dégâts par niveau.

Les sorts recherchés doivent être nouveaux et originaux. Ceci encourage les joueurs à être créatifs et à s'impliquer. Au-delà de ces restrictions, il n'y a aucune limite au nombre de sorts qu'un personnage peut rechercher à un certain niveau.



Ce chapitre contient des instructions pour déterminer les attributions spécifiques de points d'expérience. Il donne aussi les grandes lignes de l'attribution de l'expérience en général. Cependant, il ne donne pas de formule mathématique absolue pour calculer l'expérience acquise en toute situation.

L'attribution de points d'expérience (PX) est l'une des tâches les plus difficiles du MD. La difficulté provient du fait qu'il n'y a que quelques règles (et plusieurs lignes de conduite) sur lesquelles le MD puisse se reposer. Le MD doit apprendre pratiquement tout ce qu'il lui faut savoir sur les points d'expérience en dirigeant des parties de jeu. Il n'y a aucune formule magique ou dé à jeter pour savoir s'il prend la bonne ou mauvaise décision. Seuls le temps, l'instinct et la réaction des joueurs le dira.

L'Importance de l'Expérience

Il a souvent été dit que AD&D n'est pas un jeu de "victoire ou défaite". C'est bien le cas. AD&D n'est pas un jeu au cours duquel un joueur gagne au détriment des autres. Il y a cependant une forme de victoire et défaite, basée sur le niveau de jeu du groupe et à quel point ce groupe atteint les objectifs qui lui ont été dictés.

Ceci ne signifie pas que les individus du groupe sont en compétition les uns contre les autres (gagnant et perdant) ou que différents groupes de joueurs se font compétition (comme au football). Au mieux, un joueur d'AD&D se fait compétition à lui-même. Il tente d'améliorer son jeu et développe son personnage chaque fois qu'il joue.

Les points d'expérience sont une mesure de cette amélioration et le nombre de points qu'un personnage reçoit après une session est un signe de l'appréciation du MD de ce joueur durant la partie, une récompense pour avoir bien joué son personnage. Comme dans tout autre système de récompense, il y a des problèmes possibles.

Trop ou Pas Assez?

Si le MD donne toujours trop ou pas assez d'expérience aux joueurs, ceux-ci deviennent frustrés. Des joueurs frustrés n'ont aucun plaisir et, le plus souvent, abandonnent la partie. Même s'ils n'abandonnent pas, les joueurs peuvent développer une attitude de "peu-importe-ce-que-je-fais-ça-n'a-pas-d'importance-alors-à-quoi-bon?". Ils arrêtent de faire de leur mieux, pensant qu'ils n'auront que très peu d'expérience de toute manière, qu'ils jouent bien ou se "laissent porter".

D'un autre côté, les joueurs peuvent recevoir trop de points d'expérience trop vite. Dans un tel cas, ils développeront une attitude de "peu-importe-ce-que-je-fais-ça-n'a-pas-d'importance-parce-que-ça-va-marcher". Ils cesseront d'être inventifs et astucieux et laisseront les choses se faire d'elles-mêmes.

Conséquemment, le MD ne doit donner ni trop, ni pas assez d'expérience aux joueurs. La meilleure approche est de faire varier les récompenses d'une partie à l'autre en fonction des gestes des personnages. Les joueurs devraient être récompensés selon leurs efforts et selon le succès de divers buts.

Chaque partie doit avoir un but (ou plusieurs buts). Certains sont constants et s'appliquent à toute partie d'AD&D. D'autres varient selon la campagne, l'histoire, les niveaux des personnages et les aventures en soi. Tout but doit être clair, compréhensible et de telle sorte que les joueurs puisse les voir ou les découvrir à partir d'indices durant la partie.

Buts Constants

Il y a trois buts constants : plaisir, survie des personnages et amélioration. Chacun devrait être possible durant une partie.

Plaisir

Tous et chacun autour de la table d'une partie d'AD&D jouent un jeu. Les jeux sont un loisir et un loisir se doit d'être agréable. Si les joueurs ne s'amusent pas durant une partie d'AD&D, cela se reflète dans leur jeu.

Conséquemment, l'un des buts d'AD&D est de s'amuser. S'assurer qu'une partie possède cette qualité évasive repose principalement sur les épaules du MD, mais les joueurs peuvent aussi en supporter une partie. Lorsqu'ils le font, ils devraient en être récompensés par des points d'expérience puisqu'ils font de la partie un événe-





ment agréable pour tous. Le MD qui distribue des récompenses pour encourager les joueurs à rendre la partie plus agréable verront rapidement plus de joueurs faire un effort pour s'impliquer.

Pour attribuer des points d'expérience en ce sens, le MD devrait prendre en considération ce qui suit :

1. Le joueur a-t-il pris une part active à la partie? Un joueur qui ne fait rien, mais qui raconte une bonne farce au cours de la partie ne participe pas vraiment. Le MD devrait être prudent, cependant, et ne pas pénaliser les joueurs qui sont de tempérament timide. L'implication devrait être mesurée en fonction de la personnalité du joueur.
2. Le joueur a-t-il rendu la partie agréable pour les autres ou s'est amusé à leur dépens? Le second cas ne mérite aucune récompense.
3. Le joueur dérangeait-il ou interrompait-il le déroulement de la partie? Ceci est rarement agréable et ennuie tout le monde rapidement.
4. Le joueur était-il raisonneur ou un "législateur"? (Ceux-ci sont des joueurs qui peuvent citer chaque règle du jeu et se servir des règles les plus obscures à leur avantage, le plus souvent au détriment de l'esprit du jeu.) Ceci est définitivement désagréable pour le MD, mais le MD devrait malgré tout permettre un certain niveau de désaccord avec ses décisions. Les joueurs voudront (ce qui devrait leur être permis) pouvoir exprimer leur point de vue à l'occasion. Cependant, les discussions de règles devraient se faire hors de la partie. Le MD devrait créer une règle sur-le-champ et écouter les appels à sa décision après l'aventure. Cela évite d'interrompre la partie.

Survie des Personnage

Bien que la survie d'un personnage de partie en partie est une récompense en soi, un joueur devrait également recevoir des points d'expérience lorsque son personnage survit. Puisqu'il y a plusieurs méthodes pour raviver un personnage mort, la menace de la mort, bien que présente, perd une partie de sa saveur. Les joueurs devraient toujours être encouragés à garder leur personnage en vie au lieu de dépendre des résurrections et des souhaits. A cette fin, une petite récompense pour être passé au travers de l'aventure ne saurait nuire. C'est une façon directe de dire au joueur qu'il a bien joué.

La quantité donnée pour la survie d'un personnage devrait être gardée en proportion avec ce qui s'est produit au cours de l'aventure. Les personnages-joueurs qui ont survécu parce qu'ils n'ont pris aucun risque ou qui ont tant de puissance et de points de vie qu'ils sont pratiquement invulnérables ne méritent pas autant de points que le personnage qui s'est servi d'astuce et de ruse pour échapper à la mort. De la même manière, les personnages qui ne survivent que par chance méritent moins que ceux qui s'en sont sortis par l'usage de stratégies et tactiques.

Amélioration

Les points d'expérience sont une mesure de l'amélioration du personnage et se traduisent directement en mécaniques de jeu. Cependant, les joueurs devraient aussi s'améliorer en tentant de jouer plus intelligemment chaque fois. Au fur et à mesure que les joueurs en apprennent sur la partie, la campagne et le jeu de rôle, ceci devrait se refléter dans leurs points d'expérience. Lorsqu'un personnage a une très bonne idée (résout un problème difficile, parvient à sauver le groupe par ses seules paroles ou découvre tout simplement une nouvelle solution à un problème), cela vaut des points d'expérience. Les joueurs devraient être encouragés à se servir de leur tête et à s'impliquer dans la partie.

Buts Variables

En plus des buts constants cités ci-haut, chaque partie aura quelques buts variables. La plupart de ceux-ci proviennent du scénario de l'aventure. Certains peuvent provenir des désirs des personnages. Les deux genres peuvent être utilisés pour encourager les joueurs à jouer leur personnage plus efficacement.

Buts d'Histoire

Les buts d'histoire sont les objectifs que le MD choisit pour une aventure. Sauver le prince, mettre en déroute des maraudeurs, nettoyer un château hanté, trouver l'assassin de la reine, retrouver la baguette d'Eeh-Bin pour sauver le monde, tout ceci sont des exemples de buts d'histoire.

Lorsque le MD prépare une histoire, il estime combien de points d'expérience les joueurs mériteraient pour atteindre ce but. Ceci doit être basé sur le niveau de difficulté de l'aventure en entier. Si les joueurs réussissent et atteignent ce but (ce qui n'est en rien garanti), ils se mériteront ce bonus d'expérience.

Il arrive parfois que le MD n'ait pas une idée claire des buts d'une aventure particulière. Dans un tel cas, les joueurs peuvent parfois déterminer ce but ou en trouver un indice. Ecoutez ce qu'ils croient devoir faire ou ce qu'ils veulent faire. Ces buts pourront devenir ceux de l'aventure. Encore une fois, attribuez des points d'expérience en fonction de la difficulté de ce qu'ils accompliront.

Répartition des Points d'Expérience

Il existe deux catégories de répartition de points d'expérience : groupe et individuelle. Les points de groupe sont divisés également entre tous les membres du groupe d'aventuriers, sans égard à la contribution individuelle. L'idée, dans ce cas-ci, est que simplement prendre part à un groupe qui atteint un but enseigne quelque chose au personnage-joueur.

D'un point de vue strictement mécanique, ceci garantit que tous les joueurs auront une chance de progresser en expérience à peu près au même rythme. Les répartitions individuelles sont une option, donnée à chaque joueur en fonction des actions de son personnage et de sa classe.





Points de Groupe

Tous les personnages acquièrent de l'expérience pour avoir vaincu leurs adversaires. Il y a deux facteurs dont il faut se rappeler : en premier, cette récompense ne s'applique qu'aux véritables adversaires des personnages-joueurs. Le monstre ou PNJ doit être une véritable menace. Les personnages ne reçoivent jamais d'expérience pour avoir vaincu des créatures non-hostiles (lapins, bétail, chevreuil, licorne amicale) ou des PNJs (aubergistes, mendiants, paysans). En deuxième, aucune expérience n'est accordée pour les situations durant lesquelles les PJs ont un avantage écrasant sur leur adversaire. Un personnage-joueur du 7e niveau qui désire un point d'expérience de plus pour grimper de niveau ne peut pas réunir ses amis et partir à la chasse d'un seul orque. Cet orque n'aurait aucune chance et le joueur ne courrait aucun risque. Si le personnage était parti seul, risquant une embuscade aux mains d'une troupe d'orques, le MD pourrait juger que le personnage a mérité cette expérience.

Le MD doit décider de ce qui constitue un risque suffisant aux personnages-joueurs. Il suffit souvent que les joueurs se croient en danger même s'ils ne le sont pas. Leur propre paranoïa augmente le risque (et améliore la leçon d'apprentissage). Ainsi, si le groupe se heurte à une troupe de cinq kobolds et est convaincu qu'il y en a 50 au détour du chemin, le risque imaginaire devient bien réel pour eux. Dans un tel cas, une récompense d'expérience peut être appropriée.

Les personnages doivent vaincre la créature, ce qui n'est pas nécessairement synonyme de la tuer. La victoire peut prendre plusieurs formes : vaincre l'adversaire est une victoire incontestable; qu'un adversaire se rende est également une victoire; dérouter l'adversaire en est aussi un exemple; mettre suffisamment de pression pour qu'un adversaire quitte cette région particulière de la forêt est une sorte de victoire. Une créature n'a même pas à s'en aller pour que les joueurs soient victorieux. Si les personnages-joueurs parviennent à convaincre le dragon de laisser le village tranquille, cela constitue une victoire au même titre (sinon mieux) que de tailler la créature en steak!

Voici un exemple de répartition de points d'expérience : Damien et Mordicus, accompagnés de leur compagnons d'armes, ont été engagés pour mettre en fuite les orques qui occupent la Boisé de Madrielle. Après un peu d'exploration, ils tendent quelques embuscades à plusieurs groupes d'orques. Après leur troisième défaite, les orques du Boisé décident qu'ils en ont assez. Faisant une croix sur leur village, ils traversent la chaîne de collines qui marquent la frontière du pays et vont s'en prendre à plus petit qu'eux ailleurs.

Bien que Damien et Mordicus aient causé le départ de 234 orques, ils n'ont des points d'expérience que pour les 35 que leurs embuscades ont tués. Malgré le fait qu'ils aient mis en fuite tous les autres, ils ne leur ont pas fait face et, conséquemment, n'ont pas été en réel danger. Même s'ils avaient attaqué le village d'orques, le MD ne devrait leur avoir accordé de l'expérience que pour ceux auxquels ils auraient fait face. Si, dans le village, ils avaient mis en déroute les gardes, les avaient poursuivis et mis en déroute une nouvelle fois, ils ne se mériteraient que les points pour les gardes une seule fois. Une fois vaincus, les gardes n'étaient plus une véritable menace pour le duo. Cependant, Damien et Mordicus, ayant accompli leur mission (mettre les orques en fuite) sont susceptibles de recevoir des points pour avoir atteint un but d'histoire.

Utilisez le Tableau 31 pour déterminer le nombre de points d'expérience pour avoir vaincu des adversaires. Trouvez le nombre de Dés de Vie de la créature dans le tableau. Ajoutez des Dés de Vie additionnels pour les talents spéciaux du Tableau 32 et déterminez le nombre de Dés de Vie ajusté. Additionnez ce nombre directement au nombre de Dés de Vie de façon telle qu'une créature à 1 + 1 Dé de Vie ayant un talent spécial avec +2 Dés de Vie devienne une créature à 3 + 1 Dés de Vie pour le besoin des calculs.

Cette formule résulte en une valeur de points d'expérience. Multipliez cette valeur par le nombre de créatures de ce type qui ont été vaincues et additionnez le tout. Le résultat est le nombre de PX que le groupe se mérite. Il devrait être divisé entre tous les membres survivants du groupe (incluant les personnages ravivés, si le MD le souhaite).

Tableau 31 : VALEURS EN POINTS D'EXPERIENCE DES CREATURES

Dés de Vie ou Niveau	Valeur PX
Moins de 1 - 1	7
1 - 1 à 1	15
1 + 1 à 2	35
2 + 1 à 3	65
3 + 1 à 4	120
4 + 1 à 5	175
5 + 1 à 6	270
6 + 1 à 7	420
7 + 1 à 8	650
8 + 1 à 9	975
9 + 1 à 10+	1 400
11 à 12+	2 000
13+	2 000 + 1 000 par Dé de Vie additionnel

Tableau 32 : AJUSTEMENTS AUX DES DE VIE

Talent	Ajust. au Dé de Vie
Absorption d'énergie	+3
Armes de tir	+1
Attaques multiples causant 30+ points de dégât	+2
Avale en entier	+2
Boire le sang	+1
CA 0 ou moins	+1
Causer des maladies	+1
Faiblesse ou peur	+2
Haute Intelligence	+1
Immunité aux sorts	+1
Immunité aux armes (incluant 1/2 dégâts)	+1
Invisibilité à volonté	+1
Ne peut être touché que par des armes magiques/en argent	+1
Paralysie	+2
Pétrification	+3
Plus que la normale des Points de Vie	+1
Poison	+2
Possède des objets magiques utilisables contre le groupe	+1
Quatre (ou plus) attaques par round	+1
Régénération	+1
Résistance à la magie	+2
Simple attaque causant 20+ points de dégât	+2
Sorts de niveau 2 ou moins	+1
Sorts de niveau 3 ou plus (non cumulatif avec l'ajustement précédent)	+2
Souffle	+2
Spécial : forme d'attaque magique *	+2
Spécial : forme d'attaque non-magique *	+1
Spécial : forme de défense *	+1
Vole	+1

* Ceci ne s'applique que si le talent n'est pas déjà dans cette liste.



Par exemple, les personnages-joueurs parviennent à vaincre trois orques, un monstre rouilleur et un limon vert. Chaque orque vaut 15 PX puisqu'ils n'ont qu'un Dé de Vie et aucun talent spécial. Le monstre rouilleur vaut 420 points. Il a 5 Dés de Vie mais obtient également un bonus de +2 pour une forme d'attaque magique spéciale (faire rouiller le métal). Le limon vert vaut 175 PX parce qu'il a 2 Dés de Vie qui sont à +3 en raison d'une attaque spéciale non-magique et d'une immunité à la plupart des sorts et armes. Les personnages se divisent donc un total de 640 PX.

Toutes les pouvoir et talents spéciaux ne sont pas inscrits dans le Tableau 32. Lorsque vous êtes en face d'un talent qui n'est pas dans la liste, utilisez soit les cas "spéciaux" ou comparez le talent en question aux talents déjà existants.

L'autre récompense de groupe est méritée pour avoir terminé une aventure. Cette récompense est calculée par le MD qui se base sur la difficulté de l'aventure. Il n'y a aucune formule pour déterminer la valeur de cette récompense. Trop de variables entreraient en jeu. Voici cependant quelques grande lignes qui peuvent vous aider:

Les points attribués pour l'histoire ne devraient pas être plus grand que les points mérités pour avoir vaincu les monstres rencontrés durant l'aventure. Si, par exemple, un MD sait qu'il y a pour environ 1 200 PX de monstres, il ne devrait pas y en avoir plus pour avoir complété l'aventure.

Cette récompense pour l'histoire ne devrait pas fournir au joueur plus de 1/10e des points dont il a besoin pour monter d'un niveau. De cette manière, le personnage devra entreprendre plusieurs aventures avant de pouvoir changer de niveau.

Ces suggestions vous laissent une grande marge de manoeuvre. Un rythme de progression approprié pour les personnages-joueurs est l'une des plus grandes utilités des récompenses d'histoire. En gardant l'oeil sur leurs points d'expérience totaux autant que sur leurs niveaux d'expérience, vous pouvez augmenter ou diminuer le rythme de progression des personnages par un usage judicieux des points d'histoire.

Finalement, vous pouvez attribuer des points en fonction de la survie. La quantité attribuée est laissée à votre entière discrétion. Il faudrait cependant que ce soient de petites quantités et qu'elles soient réservées pour des occasions mémorables. La survie est une récompense en soi. Puisque les points de survie et d'histoire vont ensemble, vous pourrez inclure en proportion les points de survie dans les points d'histoire que vous attribuerez en fin de partie.

Une fois tous les points d'expérience mérités par votre groupe de personnages-joueurs calculés (une tâche qui revient au MD, pas aux joueurs), divisez le total par le nombre de joueurs qui ont survécu et (si le MD l'autorise) de personnages-joueurs ravivés. Ceci est la quantité de points reçue par chaque survivant.

Bien que les personnages qui sont morts en cours d'aventure ne peuvent, normalement, recevoir de points d'expérience (l'une des pénalités de mourir), vous pouvez autoriser un personnage à en recevoir quelque peu pour des gestes posés avant de mourir. Ceci est particulièrement vrai si le personnage est mort noblement, sans qu'il en soit responsable ou à la toute fin de l'aventure. Dans un tel cas, il est plus simple d'accorder au personnage une quantité fixe que de tenter de calculer des points d'expérience séparément pour chaque activité à laquelle il a participé.

Comme règle optionnelle, le MD peut donner des PX pour la valeur monétaire d'objets non-magiques. Un PX peut être donné par pièce d'or (ou équivalent) trouvée. Cependant, l'abus de cette option peut augmenter la tendance à donner beaucoup trop de trésors dans une campagne.



Expérience Individuelle (Règle Optionnelle)

L'attribution d'expérience individuelle est accordée pour ce qu'un joueur fait ou pour ce qu'il fait faire à son personnage durant la partie : un jeu intelligent se mérite de l'expérience; bien jouer vaut de l'expérience; des gestes qui sont en accord avec le style du groupe valent de l'expérience.

Bien que certaines de ces récompenses sont liées à des talents, accorder ces points d'expérience est un geste purement discrétionnaire. Il appartient au MD de décider si un personnage-joueur s'est mérité cette récompense et, dans certaines limites, de déterminer la valeur de celle-ci. Ces récompenses sont normalement attribuées à la fin de chaque partie, mais cette règle n'est pas inflexible : le MD peut accorder de l'expérience individuelle à tout moment qu'il juge opportun.

Les points d'expérience individuelle se divisent en deux catégories. En premier sont les récompenses que tous les personnages-joueurs peuvent se mériter, sans égard à leur classe. Après ceux-ci sont les récompenses propres au groupe et à la classe d'un personnage. Ces informations est donnée dans les Tableaux 33 et 34.

Tableau 33 : RECOMPENSES INDIVIDUELLES COMMUNES

Joueur a une bonne idée	50 - 100
Joueur a une idée qui sauve le groupe	100 - 500
Joueur joue bien son personnage *	100 - 200
Joueur encourage les autres à participer	100 - 200
Vaincre une créature en combat singulier	Valeur PX/créature

* Cette récompense peut être plus grande si le personnage joueur sacrifie un avantage au cours du jeu pour bien jouer son personnage. Un guerrier noble qui refuse une récompense parce que son personnage ne le ferait pas est un bon exemple d'un sacrifice.



Tableau 34 : RECOMPENSES INDIVIDUELLES PAR CLASSE

Geste	Récompense
Guerrier :	
Par Dé de Vie de créature vaincue	10 PX/niveau
Prêtre :	
Par usage réussi d'un pouvoir accordé	100 PX
Sorts invoqués par éthique	100 PX/niveau de sort *
Faire une potion ou un parchemin	Valeur de PX
Faire un objet magique permanent	Valeur de PX
Magicien :	
Sorts jetés pour surmonter un adversaire ou un problème	50 PX/niveau de sort
Sorts recherchés avec succès	500 PX/niveau de sort
Faire une potion ou un parchemin	Valeur de PX
Faire un objet magique permanent	Valeur de PX
Roublard :	
Par usage réussi d'un talent spécial	200 PX
Par pièce d'or de trésor obtenu	2 PX
Par Dé de Vie de créatures vaincues (barde seulement)	5 PX

* Le personnage de prêtre obtient de l'expérience pour les sorts qui, lorsqu'invoqués, supportent les croyances et attitudes particulières à la mythologie qu'il représente. Ainsi, un prêtre d'une divinité sylvestre n'obtiendrait aucune expérience pour faire usage d'un sort d'*Enchevêtrement* pour piéger un groupe d'orques attaquant son groupe puisque cela n'a rien à voir avec les bois. Si un prêtre devait faire usage du même sort pour piéger les mêmes orques alors qu'ils allaient mettre le feu à la forêt, le personnage se mériterait alors ce bonus.

Lorsque vous attribuez des points d'expérience individuelle, soyez certain que l'usage justifie cette récompense. Faites bien comprendre aux joueurs que seul l'usage significatif d'un talent ou d'un sort justifiera l'attribution de récompenses. "Usage significatif" est défini par une combinaison de plusieurs facteurs différents :

En premier, il y a une raison évidente qui justifie l'emploi du talent. Un voleur qui ne fait que grimper sur chaque mur qu'il trouve, espérant gagner ainsi de l'expérience, ne fait pas un "usage significatif" de son talent.

Deuxièmement, il doit y avoir un risque à courir. Aucun personnage ne devrait recevoir d'expérience pour faire usage de ses talents contre une victime impuissante : un guerrier ne gagne aucun point pour assommer de coups un orque enchaîné. Un mage ne gagne rien pour invoquer un sort mineur pour nettoyer sa maison. Un voleur qui ouvre la serrure d'un coffre de marchand (lequel pourrait être piégé ou muni d'alarmes magiques susceptibles d'être déclenchées) peut se mériter de l'expérience.

Troisièmement, des points d'expérience ne devraient pas être donnés lorsqu'un joueur abuse des autres dans son groupe ou tente de faire usage de l'un de ses talents au détriment des autres. Les personnages-joueurs devraient collaborer pour réussir.

Quand Attribuer des Points d'Expérience

Règle générale, les points d'expérience devraient être accordés à la fin d'une partie, alors que le MD se souvient de ce que chacun a fait. Si la répartition des points est remise durant plusieurs parties, il y a des chances que le MD omette ou oublie ce que les personnages ont fait durant les parties précédentes.

Malgré ce risque, il n'est pas toujours commode d'attribuer les points immédiatement. Si les personnages-joueurs sont en plein milieu d'un donjon lors de la fin d'une soirée de jeu, attendez qu'ils reviennent à la surface. Le MD peut décider que les personnages ne reçoivent leur expérience que lorsqu'ils ont l'occasion de se reposer et de raconter à d'autres leurs exploits. Ceci veut dire que les personnages reçoivent leur expérience lorsqu'ils retournent chez eux, s'arrêtent à une auberge ou autre pause du genre. Puisque l'expérience est, d'une part, une amélioration de la confiance en soi et de la compréhension de ses propres talents et des événements, raconter leurs aventures augmente l'ego des personnages. Ceci se traduit par de l'expérience.

Il arrive parfois que cette règle ne soit pas applicable. Par exemple, les personnages-joueurs peuvent être partis pour un long voyage dans le désert et ne rencontrent aucun lieu habité ni même âme qui vive durant des semaines. Dans de tels cas, ils peuvent se voir accordé de l'expérience après que les personnages aient eu du temps pour réfléchir et analyser ce qu'ils ont accompli. Ceci peut être aussi court qu'une simple nuit (pour de petites quantités d'expérience) ou plusieurs jours.

Comme toujours, lorsque se produit une telle situation, il est plus facile d'accorder les points d'expérience à la fin de la partie. Si, pour une raison quelconque, le MD choisit de ne pas attribuer de points d'expérience à la fin d'une partie, il devrait être bien certain de calculer et noter le nombre de points d'expérience que chaque personnage devrait recevoir pour la soirée et ne pas se fier sur sa propre mémoire.

Effets de l'Expérience

Les prouesses des personnages-joueurs se mesurent en niveaux. Les niveaux se méritent par l'accumulation de points d'expérience. Un tableau séparé pour chaque groupe de personnage (montré dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*) indique combien de points d'expérience les personnages de ce groupe ont besoin pour atteindre chaque niveau.

Lorsqu'un personnage se mérite suffisamment de points d'expérience pour obtenir son prochain niveau selon sa classe de personnage, il acquiert immédiatement plusieurs avantages (à moins que vous fassiez usage des règles optionnelles pour l'entraînement). Le personnage acquiert un dé de points de vie additionnel (à un nombre fixe de points de vie à plus haut niveau). On ajoute ceux-ci à son total courant et à son nombre maximum de points de vie. Selon sa classe de personnage, il se peut que ses autres talents, tels que le combat et les jets de sauvegarde s'améliorent.

Il peut y avoir des cas où le MD croie qu'un personnage ne doive pas monter de niveau, particulièrement en plein milieu d'une aventure. Le MD devrait, dans de

tels cas, retenir tous les points d'expérience acquis par le personnage jusqu'au moment qu'il jugera approprié. Cette méthode l'aidera à maintenir un contrôle sur la progression des personnages.

Entraînement
(Règle Optionnelle)

Certains MDs n'aiment guère l'idée d'une progression instantanée d'un personnage en niveau pour la simple raison qu'il a un nombre de points d'expérience suffisant. Toute amélioration, à leur avis, doit être associée à un enseignement, la pratique et l'étude. D'autres affirment que les personnages font cela couramment pour s'améliorer et qu'un enseignement formel n'est pas obligatoire. Les deux points de vue peuvent être vrais, quoique certains considèrent le premier comme plus réaliste. Le MD peut donc choisir d'obliger les personnages à s'entraîner avant de monter d'un niveau.

Il y a trois pré-requis pour pouvoir s'entraîner. En premier lieu, il est nécessaire d'avoir un tuteur ou un instructeur. Celui-ci doit-être de la même classe et d'un niveau supérieur à celui que l'étudiant désire atteindre. Il est donc nécessaire pour un guerrier, de 7ième niveau , s'entraînant en vue d'obtenir son 8ième niveau d'être instruit par un guerrier du 9ième niveau (ou mieux). Ce tuteur doit également avoir les connaissances requises. Un guerrier spécialisé dans l'usage d'une arme particulière doit trouver un tuteur ayant la même spécialisation. Les Mages désirant étudier un sort particulier doivent trouver un tuteur qui connaît ce sort. Un voleur qui désire améliorer son habileté dans le vol à la tire doit trouver un tuteur de plus haut niveau dont la compétence surpasse la sienne.

Tous les personnages ne sont pas des instructeurs-nés. Quiconque désirant entraîner un autre personnage doit jeter un test de Sagesse et de Charisme. Si le test de Sagesse est réussi, le personnage est suffisamment patient et éclairé pour éduquer un étudiant. Si le test de Charisme est réussi, le personnage a également la présence d'esprit, la fermeté et l'autorité requises pour inculquer de bonnes leçons à l'étudiant. Si l'un ou l'autre des tests sont échoués, on considère qu'il n'a absolument aucune aptitude pour l'enseignement. Il est aussi possible pour le MD de se passer de dés et de décider en fonction de sa connaissance de la personnalité de chaque personnage-joueur. On suppose que tous les tuteurs PNJs ont réussi leurs tests.

Deuxièmement, le personnage doit payez le tuteur. Il n'y a aucun montant fixe à ce sujet. Le tuteur demandera la plus haute somme acceptable en fonction de sa réputation ou sa cupidité. Les détails devront être arrangés entre le tuteur et le personnage-joueur mais une moyenne de 100 po par niveau par semaine est chose commune.

Enfin, le personnage-joueur doit passer, du temps à s'entraîner. La quantité exacte de temps dépend du tuteur et de l'étudiant. Pour commencer, prenez le trait de Sagesse de l'instructeur et soustrayez ce nombre de 19. Ceci représente le nombre minimal de semaines qu'un personnage doit passer à s'entraîner. Il faut du temps pour que le tuteur lui enseigne les leçons et exercices nécessaires. A la fin de cette période, le personnage-joueur doit faire un test d'Intelligence ou de Sagesse (en utilisant le plus haut des deux).

Si le test est réussi, les leçons ont porté fruit et le personnage passe au niveau supérieur. Sinon, il devra passer une autre semaine à s'entraîner. Au bout de cette semaine, un nouveau test est effectué avec un bonus de +1 à l'Intelligence ou la Sagesse. Les résultats sont les mêmes que ceux décrits ci-haut. Pour chaque semaine d'entraînement supplémentaire, le test se fait à +1 sur le trait. (Ce +1 est dans le seul but de savoir si ce test réussit ou échoue. Il n'est ni permanent ni retenu).

Le résultat le plus évident de ce système d'entraînement est le développement de différents collèges se spécialisant dans l'entraînement de différentes classes de personnage. En raison de leur importance dans la communauté des aventuriers, ces collèges peuvent devenir très puissants au cours de la vie des personnages-joueurs. Imaginez le désastre si un personnage se trouvait sur la liste noire de son propre collège. Bien que le MD ne doive pas abuser d'une telle puissance, les personnages-joueurs devraient faire preuve d'un grand respect à l'endroit de ces institutions.

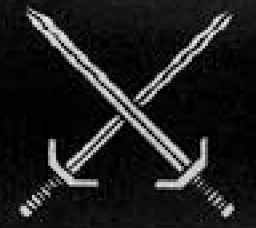
Taux de Progression

Le jeu AD&D est volontairement flexible et vague en ce qui concerne la rapidité ou la lenteur avec laquelle les personnages acquièrent de l'expérience. Certains joueurs préfèrent un type de jeu où la progression est lente, ce qui leur donne le temps de développer et d'exploiter à fond des personnalités imaginaires. D'autres préfèrent une cadence plus rapide et un sentiment de progression plus net. Chaque MD et ses joueurs s'accorderont sans s'en rendre compte sur le rythme qui convient le mieux à leur groupe.

Il n'y a qu'une seule règle stricte à ce sujet. Les personnages ne devraient jamais monter de plus qu'un niveau par distribution de points d'expérience. Si une session de jeu se termine et qu'un personnage a acquis suffisamment d'expérience pour monter de deux niveaux. Les points en surplus sont perdus. Le MD ne devrait lui accorder que ce qu'il lui faut d'expérience pour le situer à peu près à mi-chemin ou jusqu'à un point au-dessous du prochain niveau. C'est le MD à décider. Il ne faudrait jamais autoriser un personnage à sauter complètement un niveau.

Un taux de progression moyen dans une campagne de AD&D est entre trois et six aventures par niveau, en augmentant le temps par niveau au fur et à mesure que les joueurs progressent. Il est cependant possible de progresser aussi rapidement qu'un niveau par aventure ou aussi lentement que dix (ou plus) aventures par niveau. Le MD devrait porter attention à ce que préfèrent ses joueurs.

Si les joueurs ont du plaisir et ne se plaignent pas qu'ils vont nulle part, tout va bien. Par contre, s'ils rouspètent qu'ils ne s'améliorent pas ou qu'ils atteignent rapidement le plus haut niveau de la partie, le rythme de progression devrait probablement être ajusté en conséquence. Ceci, comme tout ce qui concerne l'attribution d'expérience, peut-être difficile au premier abord. Laissez-vous guider par votre expérience.



AD&D est un jeu d'aventure conçu pour donner aux joueurs une sensation d'excitation et de danger. Les personnages bravent les périls inconnus de souterrains moisis et de contrées sauvages couvertes d'épines, affrontant des monstres hideux et des ennemis maléfiques. Il est donc important pour tous les joueurs de connaître les règles de base pour l'utilisation des combats.

Afin de créer la sensation voulue de danger et d'excitation, les règles de combats doivent être complètes, mais aussi facilement utilisables et assez palpitantes pour créer une image réaliste dans l'esprit des joueurs. Les combats dans AD&D doivent permettre autant d'actions et d'issues que peut en produire l'imagination. Savoir que tout peut se produire (parce que les règles le permettent) suscite l'enthousiasme chez tous les participants.

Créer des scènes de combat réalistes

Comme il ne s'agit pas d'un jeu de combat, les règles ne sont pas très détaillées, et ne définissent pas l'effet exact de chaque coup, les différences subtiles entre des armes peu connues, la position de chaque pièce d'arme sur le corps, ou les résultats sanglants d'un combat d'épée. Un trop grand nombre de règles ralentit le jeu, l'éloigne de l'aventure réelle et restreint l'imagination. Quel plaisir reste-t-il quand un joueur qui s'apprête à faire un acte héroique s'entend répondre: "Non, tu ne peux pas faire ça parce que c'est contre les règles!" Les joueurs doivent pouvoir essayer tout ce qui les tente, particulièrement si cela ajoute à l'esprit d'aventure et d'excitation. Il suffit de se souvenir qu'il y a une différence entre essayer et réussir.

Pour avoir plus de plaisir à jouer, ne vous basez pas seulement sur les règles. Comme tout ce qui fait un bon jeu de rôle et d'aventure, le combat est un drame, une pièce à jouer. Le MD est à la fois le dramaturge et le directeur, créant ainsi un combat théatral. Si un personnage veut essayer de renverser un géant des tempêtes, laissez le faire; un personnage qui tente de sauter sur le dos d'un orque depuis la fenêtre du deuxième étage ajoute à l'humour du jeu.

Le truc pour rendre un combat vivant est de moins s'attacher aux règles qu'à ce qui se passe à chaque instant du jeu. Si le combat est réduit à "Touché. Raté. Touché encore.", il lui manque vraiment quelque chose. Les combats doivent plutôt être du genre: "Un orque se penche sous la table et tente de te planter son épée dans la jambe. Un autre essaie de te plaquer en vol, mais il rate son coup et s'écrase sur le plancher au milieu de tout le monde!". Cela nécessite d'y mettre des descriptions, du temps, de la stratégie, de l'humour et (peut-être le plus important de tout) de savoir quand utiliser les règles et quand les contourner.

Au-delà du Frappe et Tape

Aussi important que soit le combat dans AD&D, il n'est pas le but suprême du jeu. Ce n'est qu'une façon pour les personnages de faire face à certaines situations. S'ils ne savaient que combattre, le jeu deviendrait rapidement ennuyeux, toutes les rencontres se déroulant de la même façon. Pour cette raison nous aborderons dans ce chapitre beaucoup plus que le simple combat irréfléchi.

En plus d'expliquer les mécanismes de bases des coups réussis ou manqués, les règles suivantes traitent entre autres sujets de l'action de repousser les morts-vivants, des moyens spéciaux d'attaque et de défense, du poison et des exploits héroïques.

Définitions

De nombreux termes de jeu sont utilisés tout au long des règles de combat. Pour comprendre ces règles, les joueurs doivent connaître cette terminologie, qui est brièvement expliquée ci-dessous. D'autres détails seront fournit au cours de ce chapitre.

La Classe d'Armure (CA) est l'indice de protection pour chaque type d'armure. Dans certaines circonstances, la CA est modifié par la quantité de protection gagnée ou perdue par le personnage selon sa situation. Par exemple, être accroupi derrière un rocher augmente la Classe d'Armure alors qu'être attaqué par derrière l'abaisse.

L'armure fournit une protection en réduisant les chances de succès d'une attaque (et donc d'un dégât) contre un personnage. L'armure n'absorbe pas le dégât, elle l'empêche. Un guerrier en armure blindée constitue peut-être une cible facile et lente, mais pénétrer sa protection pour lui infliger du dégât n'est pas aisé.

La Classe d'Armure se mesure sur une échelle allant de 10, la pire (aucune armure), à -10, la meilleure (armure magique très puissante). *Plus le chiffre est bas, plus l'armure est efficace.* Les boucliers peuvent aussi amélioré la CA d'un personnage (voir *MdJ* page 75).

Les talents et la situation du personnage peuvent aussi affecter sa CA. Une grande Dextérité donne par exemple un bonus au CA. Mais même un tel bonus est sans effet si le personnage est attaqué par derrière.

Le Combat de Projectiles se produit chaque fois qu'une arme est tirée, jetée, lancée, poussée ou propulsée d'une manière quelconque. Le combat de projectiles et la mêlée suivent les mêmes règles de base, mais il y a des situations spéciales et des ajustements qui lui sont spécifiques.

Le Dégât est ce qui affecte un personnage lorsqu'un adversaire réussi une attaque. Le poison, le feu, une chute, de l'acide et tout ce qui est éventuellement dangereux dans la réalité peut causer un dégât. Le dégât de la plupart des attaques se mesure en *points de vie*. Chaque fois qu'un personnage est touché, il reçoit un certain nombre de points de dégât, qui peut varier entre un chiffre aussi petit que 1 et un chiffre aussi important que 80 ou plus. Ces points sont soustraient du total actuel des points de vie du personnage. Lorsque ce total arrive à 0, le personnage est mort.

L'Initiative détermine l'ordre dans lequel se déroulent les événements dans un round de combat. Comme de nombreuses choses, elle est déterminée par un mélange d'habileté, de circonstances et de hasard.

Au début de chaque round de combat, toutes les parties en jeu font un jet d'initiative. Ce jet peut être ajusté par les talents des combattants et par la situation. Le joueur ou le groupe avec le résultat ajusté le plus bas agit en premier.

Les Jets de Sauvegarde (JS) mesurent la résistance d'un personnage envers des types d'attaques spéciales : poisons, magie et attaques affectant l'intégrité du corps et de l'esprit du personnage. La chance de réussir les jets de sauvegarde augmente à mesure que le personnage monte de niveau; la Dextérité et une force mentale générale aident à aiguiser les instincts de combat. L'expérience rend les jets de sauvegarde plus faciles.

Par **Mêlée** on entend toute situation où les personnages combattent au corps à corps, que ce soit avec poings, dents, griffes, épées, haches, piques ou autres . La

Force et la Dextérité sont deux atouts importants lors d'une mêlée.

Une **Surprise** peut se produire chaque fois que des personnages rencontrent un autre groupe de façon inattendue (monstres, chevaliers maléfiques, paysans, etc). La surprise représente simplement ce qui arrive lorsque l'un des partis (une personne ou un groupe) est pris au dépourvu, incapable de réagir avant d'avoir retrouvé ses esprits. Si les adversaires ne sont pas surpris, ils disposent d'un round d'avance sur les personnages pendant que ceux-ci récupèrent. Il est tout à fait possible que les deux partis soient surpris lors d'une même situation.

Attaquer avec l'avantage de la surprise donne des bonus sur le jet d'attaque (voir Tableau 35). Un personnage surpris voit aussi ses chances de succès diminué lors d'un jet de sauvegarde.

La surprise est déterminé par un jet de dé qui se fait généralement au début d'une rencontre. Elle est très imprévisible, aussi n'est-elle affectée que par très peu de facteurs d'ajustements.

Le TAC0 est le sigle pour "Toucher Armure Classée 0". Il s'agit du nombre qu'un personnage, un PNJ ou un monstre doit obtenir pour réussir une attaque sur une Classe d'Armure 0. Le TAC0 dépend du groupe et du niveau du personnage (voir Tableau 37-39). On peut se servir de cette valeur pour déterminer le nombre nécessaire pour toucher n'importe quelle CA. Le TAC0 est recalculé chaque fois qu'un personnage monte de niveau. Son utilisation accélère considérablement le jeu lors des combats.

Le Jet d'Attaque

Le jet d'attaque est au coeur du système de combat. Il s'agit du jet de dé qui détermine si une attaque est réussie ou non. Le nombre nécessaire à un joueur pour obtenir un jet d'attaque réussi est également appelé valeur "Pour-Toucher".

Les jets d'attaques sont utilisés pour les attaques avec épées, arcs, rochers et autres armes, ainsi que les coups de poing, plaquages et autres attaques à main nue. On les utilise également pour règler de nombreuses actions susceptibles de causer des blessures et qui nécessitent de la précision, comme lancer un caillou sur une cible de petite taille ou lancer une épée à un membre de son groupe au milieu d'un combat.

Calcul de la Valeur Pour-Toucher

Le premier pas pour faire un jet d'attaque consiste à trouver le nombre nécessaire pour toucher sa cible. Soustrayez la Classe d'Armure de la cible du TAC0 de l'attaquant (si la CA est négative, il faut bien sûr l'*ajouter*). Pour toucher la cible le personnage doit lancer sur 1d20 autant ou plus que le résultat de ce calcul.

Voici un exemple simple : Mordicus est un guerrier de niveau 7. Son TAC0 est 14 (comme le montre le Tableau 38), ce qui signifie qu'il doit lancer 14 ou plus pour toucher un personnage ou une créature ayant une Classe d'Armure 0. En combat contre un orque portant une cotte de mailles (CA 5), Mordicus doit jeter un 9 (14 - 5) ou plus sur 1d20 pour toucher l'orque. Si son attaque réussit, Mordicus doit ensuite lancer le dé approprié (voir MdJ *Tableau 44) pour déterminer la quantité de dégât infligé à l'adversaire.*

Ajustements au Jet d'Attaque

L'exemple ci-dessus est très simple. Dans une situation de combat typique d'AD&D, le TAC0 est modifié par les bonus de l'armes, les bonus de Force et autres (le prochain paragraphe "Ajustements au jet d'Attaque" présente les spécifications de ces ajustements). Déterminez les bonus de Force et d'arme, soustrayez les du TAC0 de base et notez ce TAC0 modifié avec chaque arme sur la feuille de personnage. Pour obtenir la valeur Pour-Toucher, soustrayez la Classe d'Armure de la cible de ce TAC0 modifié.

Voici le même exemple, mais en lui ayant ajouté quelques ajustements fréquents : Mordicus est toujours de niveau 7. Sa Force est de 18/80 (ce qui lui donne un bonus de +2 sur son jet d'attaque). Il combat avec une épée longue +1. Son TAC0 de 14 passe à 12 grâce à la Force et à 11 grâce à l'épée. S'il attaquait le même orque que l'exemple précédant, il lui faudrait lancer un 6 (11 - 5) sur 1d20 pour le toucher. Encore une fois, le Tableau 44 du Manuel des Joueurs *lui dirait combien de points de dégât il inflige avec son arme (cette information devrait aussi être écrite sur sa feuille de personnage).*

En combat, de nombreux facteurs peuvent modifier le nombre requis par un personnage pour toucher son adversaire. Ces variables sont reflétées dans les ajustements de la valeur Pour-Toucher ou du jet d'attaque.

Ajustements de Force : la Force d'un personnage peut modifier le résultat du dé, affectant autant le Toucher que le dégât infligé. Cet ajustement s'applique toujours aux mêlées et aux attaques avec des armes de jet lancées (javelot ou hache).

Un ajustement de Force positif peut être appliqué aux arcs si le personnage possède un arc spécialement faite pour lui, tirant avantage de sa grande Force. Les personnages ayant des pénalités de Force en subissent les conséquences : il sont incapables de le tendre suffisement. Les ajustements de Force ne s'appliquent jamais aux arbalètes : la force du projectile est imprimée par la machine et non par le personnage.

Objets Magiques : Les propriétés magiques d'une arme peuvent également modifier le combat. Les objets qui confèrent un bonus au jet d'attaque ou à la Classe d'Armure sont identifiés par un signe plus (+). Ainsi une *épée +1* augmente d'une unité la probabilité de toucher un personnage. Une *cotte de maille +1* augmente d'une unité la Classe d'Armure du personnage (ce qui signifit que vous en soustrayez 1, une CA de 5 devenant 4, par exemple). Les objets maudits ont un ajustement négatif (une pénalité), résultant en une soustraction au jet d'attaque ou une addition à la Classe d'Armure.

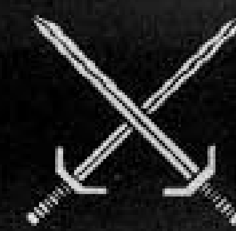
Il n'existe pas de limite au nombre d'ajustements, ni au nombre positif ou négatif (total de tous les ajustements), pouvant être appliqués à un jet donné.

Le Tableau 35 énumère quelques ajustements standard du combat. Les nombres positifs sont des bonus pour l'attaquant, les nombres négatifs des pénalités.

Tableau 35 : AJUSTEMENTS DU COMBAT

Situation	**Ajustement au Jet d'Attaque**
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique *
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque de dos	+2

* Si le défenseur est attaqué pendant d'une mêlée normale, l'attaque touche automatiquement et inflige des dégâts normaux. Si aucun autre combat ne se poursuit (les autres personnages ont été tués ou mis en fuite), le défenseur peut être tué automatiquement.



Le MD pourra aussi faire intervenir des ajustements de situations (par exemple, un bonus si la cible est attaquée par derrière ou une pénalité si elle est tapie derrière un rocher). Si le résultat final modifié du d20 supérieur ou égal au nombre requis pour toucher la cible, l'attaque est réussie. Si le résultat est inférieur, l'attaque est manquée.

Type d'Armes et Ajustements d'Armure

(Règle Optionnelle)

Toutes les armes n'ont pas la même efficacité. Si c'était le cas, leur grande variété serait inutile. Une seule forme de chaque type d'armes serait utilisée dans le monde entier : la plus utile. A l'évidence, ce n'est pas le cas.

En plus de leurs différences de taille, de poids, de longueur et de formes, certains types d'armes sont plus utiles que d'autres face à certains types d'armures. Les différentes armures et armes du monde sont en fait le produit d'une ancienne course aux armements : chaque nouvelle arme amenait à la mise au point d'une nouvelle armure, ce qui entraînait celle de nouvelles armes, qui à leur tour engendraient de nouvelles armures, etc.

Les Différents Types d'Armes

Dans AD&D, les armes sont divisées en plusieurs catégories, selon la manière dont elles sont utilisées : contondantes, perforantes et tranchantes.

Les Armes Contondantes (masses, marteaux et fléaux) dépendent presque uniquement de l'impact causé par leur poids et la Force de celui qui les manie.

Les Armes Perforantes (certaines épées, lances de fantassin, piques, flèches, javelots, etc.) sont basées sur la puissance de pénétration d'une unique pointe acérée, mais guère sur le poids de l'arme.

Les Armes Tranchantes comprennent épées, haches et couteaux. Les dégâts sont causés par une combinaison de poids, de muscle et de lames acérées.

Quelques armes, particulièrement les armes d'hast les plus compliquées, appartiennent à plus d'une catégorie. La hallebarde peut êre utilisée comme hache à long manche (arme tranchante) ou comme courte pique (arme perforante). L'éclectisme de ces armes donne un avantage à leur utilisateur, le mode d'uilisation le plus favorable pouvant être choisi en fonction de la situation.

Les Armes Naturelles peuvent elles aussi être classée selon leur type d'attaque. Les griffes sont des armes tranchantes, une morsure perce, une queue est contondante. Le MD doit décider de ce qui convient le mieux à la créature et à sa méthode d'attaque.

Les types d'Armure ont différentes qualités, aux aussi. L'armure de bataille, par la quantité et l'épaisseur du métal dont elle est faite est plus efficace que les autres, mais possède des faiblesses spécifiques contre certaines classes d'armes.

Le Tableau 36 comprend les ajustements appliqués au TAC0 de l'attaquant, apportés par les armes en fonction du type d'armure porté, si ce système optionnel est utilisé. Pour le lire, il convient de connaître aussi bien la CA du défenseur que le type d'armure qu'il porte. Les bonus des armures magiques n'en changent pas le type, seulement l'indice de protection.

Ce système n'est utilisé que lorsqu'on combat des créatures en armures. Les ajustements ne s'appliquent pas contre les créatures possédant une Classe d'Armure naturelle.

Tableau 36 : AJUSTEMENTS DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES

Type d'armure	Tranc.	Perfo.	Conton.
Armure Annelée	+1	+1	0
Armure à Bandes	+2	0	+1
Armure de Bataille	+3	+1	0
Armure Complète	+4	+3	0
Armure de Cuir **	0	-2	0
Armure de Cuir Cloutée	+2	+1	0
Armure d'Ecailles	0	+1	0
Armure Feuilletée	0	+1	+2
Armure de Plates	+3	0	0
Brigandine	+1	+1	0
Cotte de Mailles *	+2	0	-2

*Comprend armure de plates de bronze
** Comprend Armure Matelassée et Cuirasse

Valeurs de Toucher Impossibles

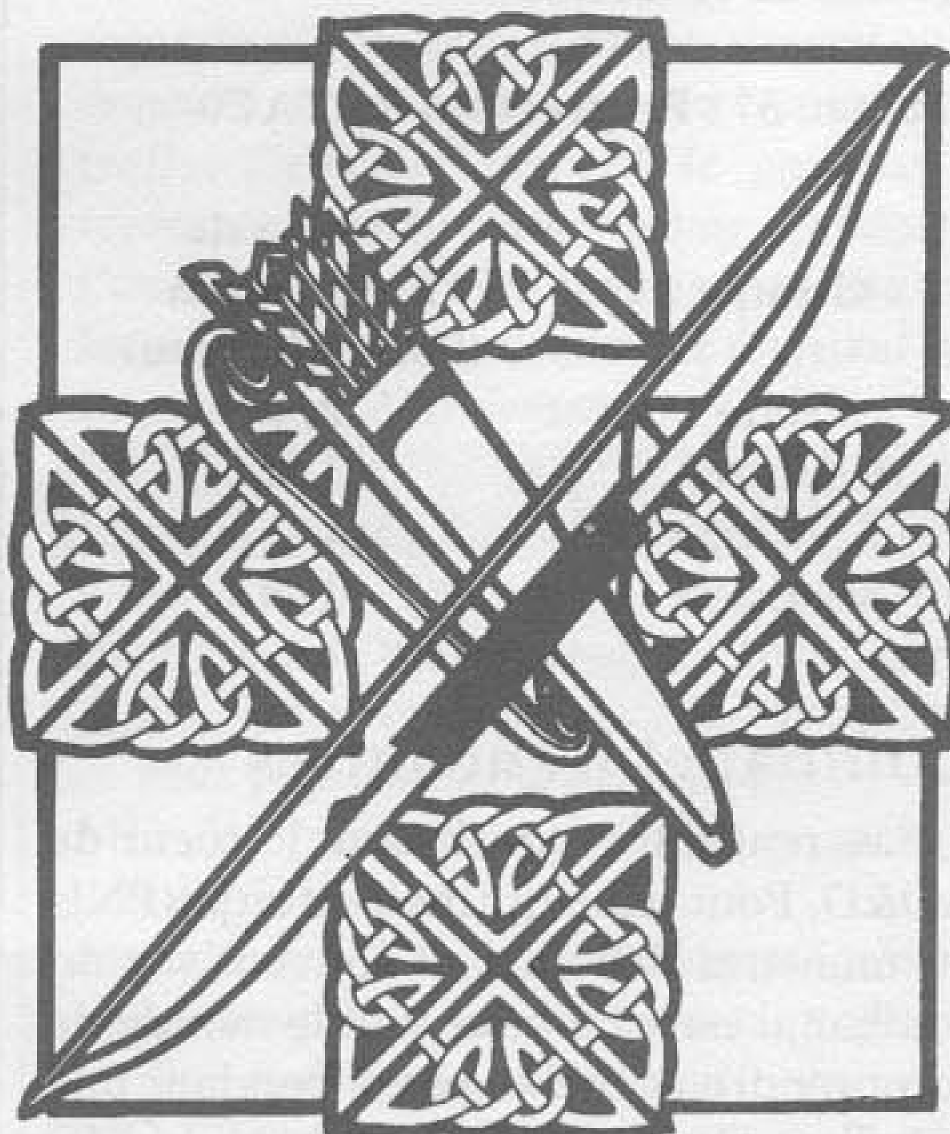
Parfois il semble impossible d'obtenir la valeur de toucher requise. Une attaque peut être si difficile qu'elle requiert une valeur supérieure à 20 (sur 1d20) ou si ridiculement facile que la valeur de toucher nécessaire est inférieure à 1. Dans les deux cas, il reste nécessaire de faire un jet d'attaque.

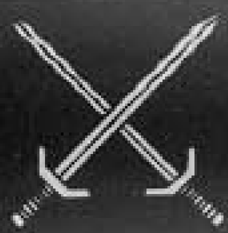
La raison en est simple : avec des ajustements positifs (magie, Force, situation, etc.), il est possible d'obtenir un nombre supérieur à 20. De même, les pénalités peuvent-elles faire descendre le résultat du dé d'attaque en dessous de 1.

Quelle que soit la valeur de toucher nécessaire à un personnage, un résultat de 20 est *toujours* considéré comme une réussite et un résultat de 1 comme un échec, à moins que le MD n'en décide autrement. Dans la plupart des circonstances un 20 naturel touche et un 1 naturel manque, quels que soient les ajustements appliqués au dé.

Ainsi même si la chance d'un personnage de toucher un monstre est de 23 et que notre héros doive appliquer une pénalité de -3 à son jet d'attaque, il lui sera posssible de toucher son adversaire, mais uniquement si son jet d'attaque est de 20 avant l'application d'un quelconque ajustement. De même, un personnage dont la valeur de toucher serait de 3 et qui manierait une *épée +4* pourrait tout de même manquer sa cible en obtenant un 1 sur le dé.

Rien n'est sûr, en bien ou en mal, dans le chaos imprévisible des situations de combat.





Combat (Calcul de TAC0)

Calcul du TAC0

Pour faire un jet d'attaque, il convient de connaître le TAC0 du personnage. Il dépend du groupe et du niveau de l'attaquant, si celui-ci est un personnage-joueur ou un PNJ et de ses Dés de Vie s'il s'agit d'un monstre. Quelle que soit leur classe, tous les personnages de niveau 1 ont un TAC0 de 20.

Pour les personnages de niveau 1 à 20, consultez le Tableau 38. Celui-ci indique les TAC0s des personnages pour chaque groupe, jusqu'au niveau 20 — ainsi les joueurs n'ont-ils aucun calcul à faire.

Pour un personnage de niveau supérieur à 20, consultez la vitesse de progression de son groupe dans le Tableau 37. Vous y trouverez le nombre de niveaux que doit franchir un personnage pour améliorer son TAC0 d'une unité (ou plus). Calculez alors son TAC0 en fonction de son niveau. Un prêtre, par exemple, améliore son TAC0 de deux pour chaque trois niveaux d'avancement : un clerc de 5eme niveau aurait un TAC0 de 18. Un roublard (un voleur ou un barde) améliore son TAC0 de 1 pour chaque deux niveaux : un roublard de 17eme niveau aurait un TAC0 de 12. Le tableau 38 énumère le TAC0 de chaque groupe à chaque niveau.

Les créatures n'ont ni classes ni niveaux et calculent donc leurs TAC0s différemment en se basant sur leurs Dés de Vie. Le tableau 39 indique le TAC0 pour les monstres selon leurs Dés de Vie. Lorsqu'une créature a trois points ou plus ajoutés à ses Dés de Vie, ceux-ci comptent pour un Dé de Vie supplémentaire pour les besoins de ce tableau.

Tableau 37 : Progression du TAC0

Groupe	Vitesse de Progression (Points/Niveau)
Prêtre	2/3
Roublard	1/2
Combattant	1/1
Magicien	1/3

Combat et Rencontres

Les rencontres constituent le coeur de AD&D. Pour celles qui mettent en jeu PNJs ou monstres débouchant souvent sur un combat, il est vital pour tout le monde de comprendre ce qui se passe pendant une bataille. Dans tout les combats, le MD devra considérer certains détails, la plupart dictés par les circonstances de la rencontre. Quelqu'un est-il surpris? A quelle distance les uns des autres se trouvent les adversaires? Combien sont-ils? Les réponses à ces questions se trouvent dans la section Rencontres. Qu'un combat ait lieu ou non, certaines questions sont communes à toutes les rencontres.

Tableau 38 : TAC0s CALCULÉS

	Niveau																			
Groupe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tableau 39: TAC0 de la créature

Dés de vie																	
1/2 ou moins	**1-1**	**1+**	**2+**	**3+**	**4+**	**5+**	**6+**	**7+**	**8+**	**9+**	**10+**	**11+**	**12+**	**13+**	**14+**	**15+**	**16+**
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Le Round de Combat

Si une rencontre débouche sur un combat, l'échelle de temps du jeu devient automatiquement le *round* (aussi appelé round de combat ou round de mêlée). Celui-ci est utilisé pour mesurer les actions des personnages au cours du combat (ou autres actions intenses où le temps joue un rôle important).

Un round dure environ une minute. Dix rounds de combat équivalent à un *tour* (ou, réciproquement, un tour est égal à 10 minutes de temps de jeu). Ceci est particulièrement important pour les sorts dont la durée se compte en tours et non en rounds.

Mais il ne s'agit que d'approximations: il est impossible de faire un décompte précis du temps pendant un combat. Une action ridiculement simple en d'autres circonstances pourra se révéler une prouesse héroïque si elle doit être accomplie au milieu d'une furieuse et chaotique bataille.

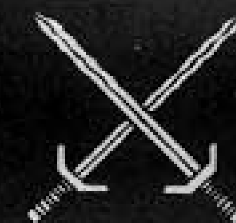
Imaginez la simple tâche consistant à boire une *potion de guérison*. Supposons tout d'abord que le personnage décide de boire la potion avant de se retirer pour la nuit. Il n'a qu'à sortir la fiole de son sac à dos, la déboucher et en avaler le contenu. Aucun problème.

Imaginons maintenant la même scène au milieu d'un combat. La potion est bien emballée dans le sac à dos du personnage. Celui-ci commence donc par regarder autour de lui pour voir si quelqu'un d'autre ne pourrait pas la lui sortir mais, ce qui est normal, tout le monde est assez occupé. Aussi, tenant son épée d'une main, il fait glisser l'une des bretelles du sac sur son épaule. Alors, juste au moment où deux orques se ruent sur lui, l'autre bretelles menace de glisser, emprisonnant son bras armé. Celle qu'il a déjà baissée, l'empêche d'utiliser correctement son bouclier.

Tenant celui-ci de son mieux devant lui, le personnage recule pour éviter les premiers coups rageurs des monstres. Il est repoussé encore un peu lorsque les larges épaules d'un de ses compagnons s'interposent pour bloquer leur avance. Cela lui faisant gagner un peu de temps, notre guerrier s'agenouille, pose son épée et se débarrasse du sac à dos.

Entendant un cri sauvage, il lève son bouclier d'instinct pour bloquer un coup colossal. Fouillant dans le sac, il trouve enfin la potion, la sort et, se protégeant de son bouclier, la débouche en hâte. Il y a alors une gigantesque explosion flamboyante autour de lui - une *Boule de Feu*! Il serre les dents sous le choc enflammé et la douleur, tentant de ne ni briser, ni renverser la fiole. Luttant pour ne pas hurler, il se réjouit de voir sa potion intacte.

Vivement il l'avale, reprend son épée, botte son sac à dos hors de son chemin et retourne en première ligne. En termes de jeu, le personnage a battu en retraite, a été manqué par un attaquant, a réussi un Jet de Sauvegarde contre les Sorts (la *Boule de Feu*), a bu une potion et s'est retrouvé prêt à combattre au round suivant.



Ce qu'il est Possible de Faire en un Round

Quelle que soit la longueur précise d'un round de combat, un personnage ne peut y accomplir qu'une seule action de base, que ce soit attaquer, lancer un sort, boire une potion ou soigner un camarade blessé. Les actions de base peuvent cependant comprendre plusieurs parties distinctes.

Lorsqu'il attaque, un personnage va probablement s'approcher de son adversaire, chercher une ouverture, feinter ici, fendre là, bloquer une estocade, bondir en arrière et enfin, peut-être, porter un coup décisif. Un magicien (ou prêtre) peut chercher ses éléments, éviter une attaque, revoir mentalement les étapes du sort, entonner celui-ci puis reculer en sécurité lorsque tout est fini. Nous avons déjà montré ce que peut entraîner l'ingestion d'une potion. Toutes ces choses peuvent se faire en plus ou moins une minute, mais le standard est d'une minute et d'une action par round. Voici quelques exemples des actions que peut accomplir un personnage:

- Attaquer (faire autant de jets d'attaques que le permet la classe du personnage en fonction du niveau de celui-ci)
- Lancer un sort (si le temps d'incantation est inférieur ou égal a 1 round)
- Boire une potion
- Allumer une torche
- Utiliser un objet magique
- Se déplacer jusqu'à la limite imposée par sa vitesse de déplacement
- Essayer d'ouvrir une porte coincée ou secrète
- Panser les blessures d'un personnage
- Fouiller un corps
- Planter un piton
- Récupérer un arme échappée

Il existe aussi des actions qui ne prennent qu'un temps ridicule, des choses que le personnage peut faire sans affecter sa capacité d'accomplir une tâche plus importante. En voici quelques exemples:

- Crier un avertissement, de brèves instructions ou demander à l'adversaire de se rendre - mais en aucun cas avoir une conversation exigeant une réponse.
- Changer d'arme en laissant tomber la première, en tirant une nouvelle.
- Laisser tomber un équipement trop lourd, tel que sac à dos, lanterne ou torche.

La Séquence de Combat

Dans la vie réelle, le combat est l'une des choses les plus proches de l'anarchie pure. Chaque partie tente de blesser l'autre, causant ainsi désordre et chaos. Les combats sont donc emplis d'inconnues - événements fortuits, attaques manquées, manque de communication et confusion, incertitude générale. Pour jouer une bataille, il est cependant obligatoire d'imposer un certain ordre aux actions qui se déroulent. Une série d'étapes doit être suivie au cours de chaque round de combat:

1- Le MD décide des actions que vont entreprendre monstres ou PNJs , y compris s'il y a lieu le lancement de sorts.
2- Les joueurs annoncent ce que leurs perssonnages vont faire, y compris, s'il y a lieu, le lancement de sorts.
3- L'initiative est déterminée.
4- Les attaques se déroulent par ordre d'initiative.

Ces étapes se répètent jusqu'à la fin du combat - une des parties est vaincue, se rend ou s'enfuit.

Intentions des Monstres et PNJs : Durant la première étape, le MD décide secrètement, en termes généraux, de ce que va faire chaque adversaire - attaquer, s'enfuir, lancer un sort... Il n'annonce pas ses décisions aux joueurs. Si un sort doit être lancé, le MD doit le choisir avant que les joueurs n'annoncent les actions de leurs personnages.

Intentions des Joueurs : Les joueurs donnent ensuite une indication générale des intentions de leurs personnages. Cette déclaration n'a pas lieu d'être parfaitement précise et pourra être quelque peu modifiée si le MD juge que les circonstances le permettent. Au cours d'un combat contre des gobelins, un personnage peut dire: "Mon Guerrrier va attaquer", sans avoir besoin de préciser sur quel gobelin il va frapper. Si les personnages combattent un groupe formée de gobelins et d'ogres, le joueur doit annoncer s'il compte frapper sur un ogre ou sur un gobelin.

Les sorts à lancer doivent aussi être annoncés à ce moment et ne peuvent plus être changés après que l'Initiative a été tirée. Toute situation où les talents d'un personnage peuvent faire une différence requiert une courte description.

Avant d'aller plus loin, le MD doit s'assurer d'avoir parfaitement compris non seulement les actions des personnages-joueurs, mais aussi celles de tous les employés et compagnons d'armes éventuels de ceux-ci. Dès qu'il a une idée nette de la façon dont les choses vont se passer, le MD peut rejeter toute action annoncée qui viole les règles (ou, dans le cas d'un PNJ, qui ne correspond pas au personnage).

Le MD n'est pas obligé de rejeter une action impossible. Il peut fort bien laisser le joueur essayer, tout en sachant que celui-ci ne pourra réussir. Le MD n'a pas à donner aux joueurs de conseils en matière de stratégie, d'actions intelligentes ou des meilleures manoeuvres à faire.

Initiative : Durant la troisième étape, les dés sont lancés afin de déterminer l'Initiative en suivant les règles s'y rapportant (voir plus bas).

Résolution : Les PJs, PNJs et monstres portent leurs attaques, lancent leurs sorts et toutes les autres actions sont résolues dans l'ordre fixé par l'initiative.

La séquence ci-dessous n'est pas immuable. Certains monstres violent en effet la séquence standard, et certaines situations demandent l'application d'un peu de bon sens. En toutes ces matières, le MD a le dernier mot.

Voici un exemple de séquence de combat. Mordicus mène un groupe dans les couloirs d'un souterrain. Juste derrière lui se trouvent Kaalk et Damien. Passant un angle, ils aperçoivent à environ 5 mètres de là une troupe d'orques et de trolls. Personne n'est surpris par cette rencontre.

Le MD a des notes lui signalant que les orques sont hésitants. Il décide en secret qu'ils demeureront en arrière, laissant combattre les trolls. Ceux-ci, qui ont le pouvoir de régénération, sont naturellemnt confiants et s'avancent en première ligne (tout en insultant les orques), prêts à attaquer. Se tournant vers les joueurs, le MD demande: "Qu'allez-vous faire?"

Stéphane (jouant Mordicus, un nain qui déteste les orques): "Des orques? JE CHARGE!"

Alain (jouant Damien, le mage): "Hein... Quoi? Ho ! Fais pas ça! J'allais... Maintenant, je ne peux plus lancer ma Boule de Feu."

MD: "Mordicus charge. Qu'est-ce que vous faites" Vite!.

Nathalie (qui joue Kaalk, la rôdeuse) à Alain : Lance un sort! (au MD) Est-ce que je peux tirer au-dessus de Mordicus?"

MD: "Bien sûr! Il est petit."

Nathalie: "OK, je tire sur les orques".
MD: "Alain, dis-moi ce que fait Damien ou il va perdre son round à se décider."
Alain: "Je sais! Sort de Flèche Acide sur le troll de tête!"
MD: "Très bien. Stéphane, Mordicus est devant. Tire l'initiative."

Initiative

Le jet d'initiative détermine qui agit en premier dans un round de combat donné. L'initiative n'est pas fixe, mais change de round en round (le combat n'étant qu'incertitude). Un personnage ne sait jamais avec certitude s'il va pouvoir agir avant un autre.

L'initiative est généralement déterminé avec un seul dé pour chaque partie en conflit. Ceci indique si tous les membres du groupe peuvent agir après ou avant ceux de l'autre.

Deux méthodes optionnelles peuvent être utilisées pour déterminer l'initiative. Toutes deux fractionnent l'action du groupe en des initiatives plus individuelles. Le principe reste cependant toujours le même.

Procédure d'Initiative Standard

Pour déterminer l'ordre des initiatives dans un round de combat, lancer un d10 pour chaque partie impliquée dans le conflit. Cela signifie en général que le MD lance un dé pour les monstres (ouPNJs) tandis que l'un des joueurs lance celui des personnages. *Le résultat le plus bas l'emporte.* Si plus de deux parties sont en présence, les factions restantes agissent par ordre d'initiative croissante.

Si les deux (ou plus) parties obtiennent le même chiffre d'initiative, tout se passe simultanément : tous les jets d'attaque et de dégât sont faits, tous les sorts lancés et autres actions accomplies avant qu'aucun résultat ne soit pris en compte. Il est possible qu' un mage soit abattu par des gobelins qui tomberont sous l'effet de son sort de Sommeil à la fin du round.

Ajustement à l'Initiative

Certains facteurs dûs aux circonstances peuvent affecter l'initiative. Afin de les refléter, des modificateurs sont ajoutés ou ôtés au résultat du jet d'initiative.

Tableau 40 : AJUSTEMENTS STANDARD DE L'INITIATIVE

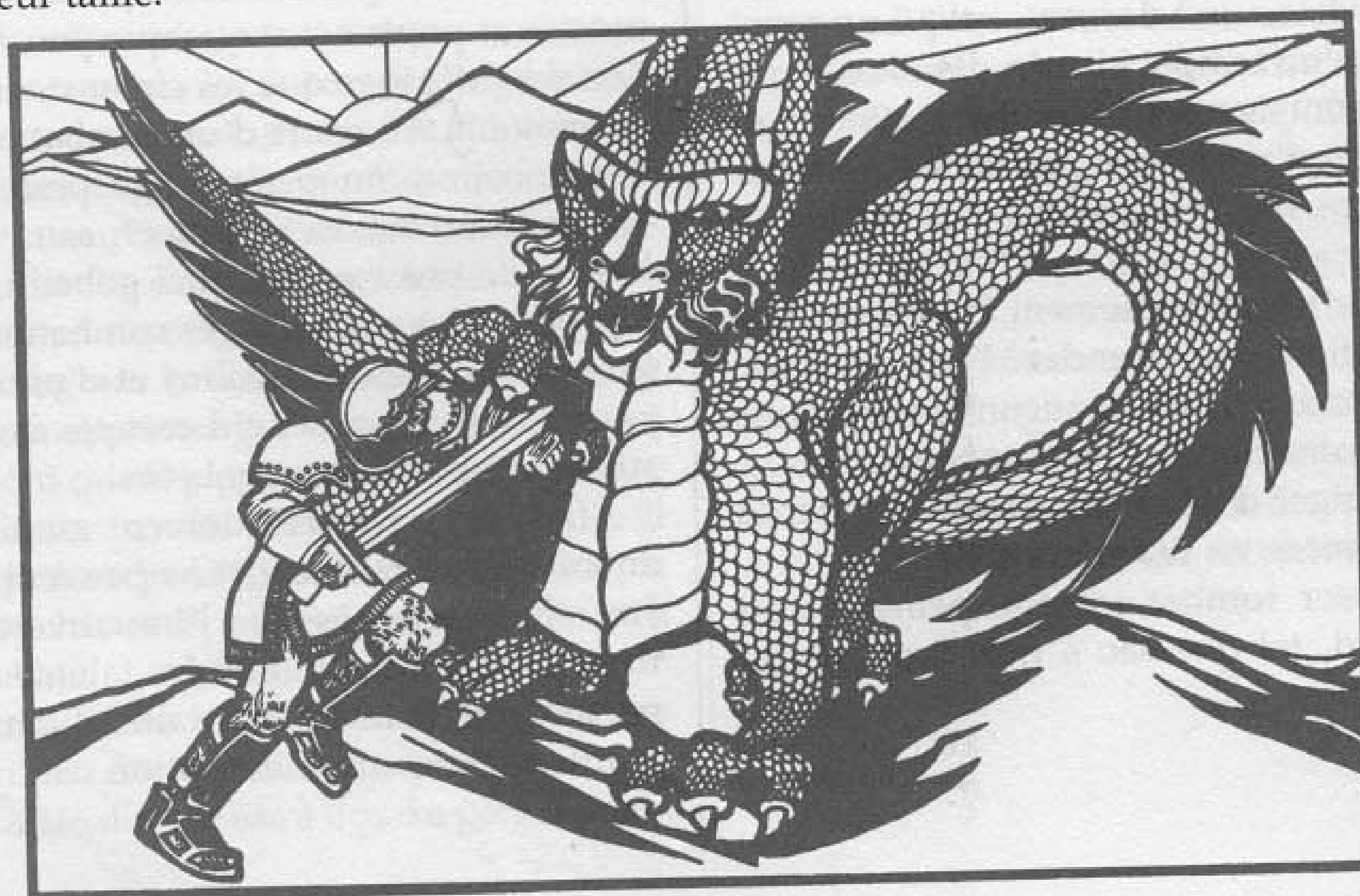
Situation spécifique	Modificateur
Personnage sous l'effet de Hâte	-2
Personnage sous l'effet de Lenteur	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pateaugeant	+4
Environnement Etranger*	+6
Personnage Gêné (enchevêtré, grimpant immobilisé)	+3
Personnage attendant (voir p. 124, *MdJ*)	+1

* Ceci s'applique aux situations dans lesquelles le groupe se trouve dans un environnement totalement différent du sien (nager en profondeur sans l'aide d'un *Anneau d'Action Libre*, par exemple).

Tableau 41: AJUSTEMENTS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE

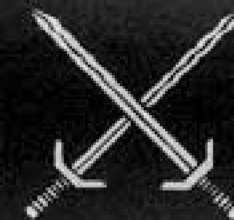
Situation Spécifique	Ajustement
Attaque avec une Arme	Vitesse de l'Arme
Talent magique inné	+3
Lancer un Sort	Temps d'incantation
Objet Magique*	
Anneau	+3
Baguette	+3
Bâton	+2
Bâtonnet	+1
Objets Divers	+3
Parchemin	Temps d'Incantation du Sort
Potions	+4
Souffle	+1
Taille de la créature**(pour les monstres attaquant avec des armes naturelles)	
Minuscule	0
Petite	+3
Moyenne	+3
Grande	+6
Énorme	+9
Titanesque	+12

* Utiliser l'ajustement, sauf si la description de l'objet ne l'indique.
**Ceci ne s'applique que si qu'aux créatures combattant avec leur propres armes : griffes, crocs etc. Les créatures se servant d'armes en utilisent le facteur e vitesse, quelle que soit leur taille.









Tous les membres du groupe se trouvant impliqués dans l'action du round doivent avoir droit à l'ajustement pour que celui-ci s'applique. Tous devraient par exemple se trouver dans une position plus haute que celle de leur adversaire si l'ajustement correspondant devait être employé. Afin de clarifier ce point, le MD demandera probablement à chaque joueur où se tient son personnage.

C'est la partie qui obtient le score d'initiative modifié *le plus bas* qui a l'initiative et agit en premier.

Pour reprendre l'exemple ci-dessous, le MD décide qu'un jet d'initiative est suffisant pour chaque groupe et qu'aucun ajustement ne s'applique (bien que Mordicus soit en train de charger, les orques et les trolls sont trop occupés à reformer leurs lignes pour se préparer à l'accueillir. Le -2 dont bénéficient les personnages parés à recevoir une charge ne s'applique donc pas).

Stéphane, tirant l'initiative pour les personnages-joueurs, obtient un 7 sur un dé à 10 faces. Le MD obtient un 10. Ayant eu le chiffre le plus bas, ce sont les PJs qui agissent les premiers.

La flèche acide de Damien frappe l'un des trolls au moment ou Mordicus tente d'atteindre le dernier des orques en fuite. Une flèche tirée par Kaalk abat une autre de ces créatures avant qu'elles n'aient pu se reformer au deuxième rang. Maintenant les monstres peuvent répliquer.

Les orques réussissent à finir de former leur ligne. Rendu fou par l'acide, le troll de tête s'en prend à Mordicus, lui causant une grave blesure. Les autres se pressent autour du nain, tentant de l'écarteler membre par membre.

Initiative de Groupe (Règle Optionnelle)

Certaines personnes estiment que ne tirer qu'un seul dé d'initiative pour tous les membres d'un groupe est irréaliste. Il s'agit en effet d'une simplification, d'une manière de limiter le nombre de dés à jeter au cours d'un round, afin d'accélérer les combats. Les actions des différents personnages, le type d'armes qu'ils utilisent et les situations peuvent tous devenir des facteurs déterminants de l'initiative.

Lorsqu'on utilise cette méthode optionnelle, on ne fait toujours qu'un seul jet d'initiative par groupe impliqué dans le combat. Cependant d'autres ajustements (Tableau 41) y sont apportés, en fonction des actions des individus.

Certains ajustements dépendent des capacités, des sorts et des armes. Les personnages lançant des sorts (mais pas les monstres possédant cette capacité de manière innée) doivent en ajouter le temps d'incantation à leur jet d'initiative. Les personnages combattant avaec des armes ajoutent le facteur de vitesse de leur arme au jet (voir pages 74 et 75 du *MdJ*). Tous les autres ajustements sont appliqués en fonction de la situation de chacun.

Exemple: au second round de combat, le MD décide d'utiliser la méthode de l'initiative de groupe modifiée. Entouré par les trolls, Mordicus n'est pas en bonne posture. Le reste du groupe doit encore s'approcher des monstres.

Le MD décide que l'un des trolls aidé par les orques, continuera à combattre Mordicus, tandis que ses congénères barreront le chemin aux renforts. Le troll blessé par la flèche acide est particulièrement avide de vengeance. Le MD se tourne alors vers les joueurs pour qu'ils annoncent leurs intentions.

Joueurs (tous ensemble): "Je lui...Est-ce qu'il...Je lance un..."

MD (criant): Un à la fois! Mordicus?

Stéphane: "Je souffle dans ma Trompe de Destruction.*"*

MD: "Ça va te prendre du temps de la chercher dans ton sac."

Stéphane: "Tant pis, je le fais quand même."

Nathalie: "Je tire mon épée et j'attaque l'un des trolls."

MD: "Alain?"

Alain (ne s'occupant pas des deux autres): "Je lance une Boule de Feu.*"*

Stéphane et Nathalie: "NON, FAIS PAS ÇA!"

MD: "Bon, est-ce que tu le fais? Vite!"

Alain: "Hum, non. Finalement, je lance un sort de Hâte*, centré sur moi, pour que Mordicus et Kaalk entrent dans les limites de la zone."*

MD: "Très bien, Stéphane, lance l'initiative. Chacun applique les ajustements en fonction de ses actions."

Stéphane lance 1d10 et obtient un 6. Le MD lance un dé pour les monstres et obtient un 5. L'initiative de chaque personnage est ensuite modifiée comme suit:

Mordicus utilise un des objets magiques divers (ajustement +3). Son initiative ajustée est donc de 9 (6+3). Kaalk utilise à deux mains une épée bâtarde +1 *(facteur de vitesse: 7 au lieu de 8, à cause du +1). Son initiative ajustée est 13 (6+7). Damien lance un sort (sort de* Hâte*, temps d'incantation 3). Son initiative ajustée est donc la même que celle de Mordicus: 9.*

Les trolls attaquent à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs (créatures de grande taille attaquant avec des armes naturelles: +6). Leur initiative modifiée est donc de 11 (5+6). Les orques utilisent des épées longues (facteur de vitesse: 5) Leur initiative modifiée est 10 (5+5).

Après que toutes les initiatives ont été déterminées, le round de combat se déroule de la manière suivante:

Damien (initiative 9) achève de lancer son sort au moment ou Mordicus (9) fait tomber le plafond sur les orques à l'aide de sa trompe de destruction.

Les orques (initiative 10) auraient dû agir ensuite mais ils ont tous été écrasés par la chute du plafond. Les trolls (initiative 11), guère impressionnés continuent d'atttaquer. L'un demeure près de Mordicus tandis que les autres se jettent en avant, touchant Damien, manquant Kaalk.

Enfin Kaalk (initiative 13) frappe à son tour. Elle s'est déplacée trop lentement pour empêcher l'un des trolls de frapper Damien, mais réussit à barrer la route du second. Les choses semblent mal tourner pour les personnages-joueurs.

Initiative Individuelle (Règle Optionnelle)

Cette méthode de détermination de l'initiative est semblable à la précédente, à ceci près que chaque PJ, PNJ ou monstre impliqué dans le combat lance son propre dé et le modifie. Ceci augmente le réalisme des combats, mais ralentit le jeu.

Pour les joueurs, lancer un dé chacun ne sera pas une tâche insurmontable, mais examinez toutes les difficultés: imaginez un combat entre six PJs (chacun contrôlé par un joueur) et cinq employés ou compagnons d'armes contre seize hobgobelins et cinq ogres (pour lesquels les jets doivent tous être faits par le MD).

De plus, chaque résultat doit être modifié en fonction des actions individuelles. Les calculs qui en découlent transforment chaque round de combat en séance de mathématiques.

Cette méthode n'est pas recommandée pour les combats à grande échelle. Il vaut mieux l'utiliser durant les petites batailles où les personnaes d'un même groupe sont dotés de vitesses très diversifiées.

Exemple: lors du troisième round de combat, le MD décide d'utiliser des initiatives individuelles. Chaque personnage mène son propre combat et leur nombre reste supportable. L'effondrement coupant leur retraite, les trolls attaquent; le MD demande aux joueurs leurs intentions.

Stéphane: "Le frapper avec mon marteau magique!"
Nathalie: "Le couper en deux!"
Alain (désormais en péril:) "Lancer un sort de Mains Brûlantes*!"*

Chaque personnage ou monstre lance alors 1d10. Les résultats sont les suivants.

Mordicus obtient un 2 et attaque à l'aide d'un marteau +4 (facteur de vitesse 0 au lieu de 4, grâce au +4). Il est de plus sous l'effet d'un sort de Hâte *(-2). Son initiative modifiée est donc de 0. Le troll de Mordicus obtient un 1 et attaque avec des armes naturelles (+6), ce qui fait un total de 7.*

Kaalk obtient un 2, a un facteur de vitesse d'arme de 7 et est sous l'effet d'un sort de Hâte. Son initiative modifiée est donc de 7 (2+7-2 =7). Le troll de Kaalk obtient un 5, modifié par +6, ce qui donne 11.

Malchanceux, Damien obtient un 9. Puisqu'il lance un sort, il ne bénéficie pas du sort de Hâte *au cours de ce round. Le temps d'incantation est 1, pour une initiative finale de 10 (9+1). Très rapide, le troll de Damien obtient un 1 qui modifié par +6 donne 7.*

L'ordre d'attaque est donc : Mordicus (initiative 0) frappe avec son marteau. Kaalk et les deux trolls (attaquant Mordicus et Damien, initiative: 7 pour tous) attaquent immédiatement après. Kaalk touche le troll. Celui qui attaque Mordicus manque son coup, mais Damien est touché. Le sort qu'il voulait lancer aurait dû partir ensuite (initiative 10), mais il est hélas perdu, sa concentration ayant été rompue par le coup du monstre. Le troll de Kaalk attaque et manque sa cible. Grâce au sort de Hâte*, Mordicus et Kaalk attaquent encore une fois, par ordre d'initiative: d'abord Mordicus, ensuite Kaalk.*

Initiative et Attaques Multiples

Les combats mettent souvent en présence des personnages ou des créatures pouvant porter plus d'une attaque par round. Cela peut-être dû à une forme d'attaque multiple - griffes et crocs - à une habileté avec une certaine arme, ou au niveau du personnage. Quelle que soit la raison, les attaques multiples sont toutes gérées par l'une des deux méthodes suivantes.

Lorsque les attaques multiples sont le résultat de formes d'attaque différentes (griffes et crocs ou crocs et queue, ou technique de combat à deux armes des rôdeurs, par exemple) toutes se produisent au même moment. La créature porte toutes ses attaques lorsqu'arrive son tour d'initiative.

Lorsque les attaques sont réellement multiples - utilisant plusieurs fois la même arme, comme dans le cas d'un guerrier très expérimenté, elles sont réparties. Toute personne, impliquée dans le combat, accomplit une action avant que le jet d'attaque suivant ne soit effectué.

Supposons par exemple un guerrier pouvant attaquer deux fois par round, combattant des créatures n'ayant qu'une attaque. Le guerrier obtient l'initiative. Il fait sa première attaque, puis chacune des créatures porte la sienne. Le guerrier peut ensuite frapper pour la deuxième fois.

Si des deux côtés, des guerriers pouvaient attaquer deux fois par round, ils porteraient leur première attaque dans l'ordre fixé par l'initiative. Leur seconde attaque viendrait après toutes celles des personnages n'attaquant qu'une fois, et serait une nouvelle fois portée par ordre d'initiative.

A titre d'option, un combattant luttant contre des créatures ayant moins d'un dé de vie (1-1 et moins) pourra faire autant d'attaques qu'il a de niveaux (c'est-à-dire qu'un combattant de 7e niveau pourra obtenir sept attaques). Ces attaques seront exécutées dans l'ordre de l'initiative.

Magie et Initiative

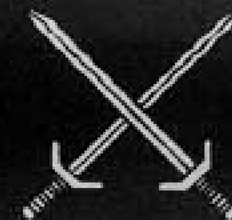
Les temps d'incantation des sorts peuvent modifier les initiatives, créant pour chaque lanceur un délai réaliste. Lorsqu'un temps d'incantation de sort est donné sans unité (rounds ou tours), ce nombre est ajouté au jet d'initiative du lanceur afin de déterminer son initiative modifiée. Lorsqu'un sort demande un round ou plus d'incantation, on ne procède pas à un jet d'initiative normal - un sort demandant un round d'incantation prend effet à la fin du round présent, après que toutes les autres actions ont été effectuées.

Les sorts qui requièrent plus d'un round d'incantation exigent que l'on prenne des notes. Le MD ou l'un des joueurs doit tenir le compte des rounds d'incantation. Si le lanceur de sort est dérangé pendant cette période, le sort est perdu. Si tout se passe bien, le sort prend effet à la toute fin du dernier round d'incantation. Un sort demandant 10 minutes pour être lancé exigerait 10 rounds de combat et ne prendrait pas effet avant la fin du 10ième.

Vitesse des Armes et Initiative (Règle Optionnelle)

Chaque fois qu'un personnage manie une arme, il se place hors de la position lui permettant de porter un autre coup. Il n'est pas aussi facile de se battre avec un marteau que de s'en servir pour planter un clou. Un marteau de guerre est lourd. Si on le balance dans une direction, il tire son propriétaire avec lui. Avant d'être employé à nouveau, il devra être maîtrisé et repositionné. L'utilisateur doit retrouver son équilibre et se planter fermement au sol. Ce n'est qu'après cela qu'il sera prêt pour son attaque suivante. Comparez la vitesse à laquelle quelqu'un peut balancer un coup de poing au temps requis pour frapper à l'aide d'une chaise, et vous aurez une bonne idée de ce que signifient les facteurs de vitesse des armes.

Le facteur de vitesse d'une arme ralentit l'attaque du personnage. Plus le facteur est élevé, plus l'arme est lourde, malaisée ou limitée dans son maniement. La plupart du temps, le facteur de vitesse s'applique à toutes les créatures utilisant des armes manufacturées. Il est ajouté au jet d'initiative du personnage pour obtenir son initiative modifiée.



Si le MD décide d'utiliser les facteurs de vitesse des armes pour les personnages-joueurs, il doit aussi les appliquer aux géants, orques, centaures, etc. Il serait sinon injuste envers ses joueurs. Les créatures disposant d'armes naturelles ne sont cependant pas concernées par cette règle. Leurs attaques sont effectuées à l'aide d'extensions de leur corps, ce qui leur confère des temps de réaction et de récupération beaucoup plus courts.

Facteurs de Vitesse des Armes Magiques

Les armes magiques sont plus faciles à manier que les normales. Peut-être sont elles plus légères ou mieux équilibrées. Peut-être entraînent-elles d'elles-mêmes le personnage dans la bonne position. Quoi qu'il en soit, chaque point de bonus que possède une arme magique en réduit le facteur de vitesse d'une unité (une *épée +3* voit par exemple son facteur de vitesse réduit de 3). Lorsqu'une arme possède deux bonus, c'est le plus faible qui est utilisé. Aucune arme ne peut avoir un facteur de vitesse inférieur à 0.

Processus d'Attaque

Lorsque les personnages décident d'attaquer et que la séquence d'initiative a été déterminée, c'est le moment d'exécuter les actions. Plusieurs critères doivent être considérés lors de chaque attaque: Combien d'opposants peuvent entourer un personnage? Est-ce qu'un bouclier peut dévier une attaque venant de l'arrière? Est-ce qu'un personnage peut courir à travers une pièce et éviter des attaquants dans un seul round? Est-ce qu'un personnage peut l'emporter sans tuer son ennemi? Est-ce possible de bloquer une attaque?

Bien que la mécanique d'un combat soit très simple, il y a plusieurs situations différentes et inusités qui peuvent survenir durant des batailles jouées par les personnages. Chaque bataille est unique. Un des points essentiels à retenir pour le MD qui dirige des scènes de combat mémorables c'est que les situations ne peuvent pas toutes être anticipées; les réglements doivent ici être combinés au bon sens.

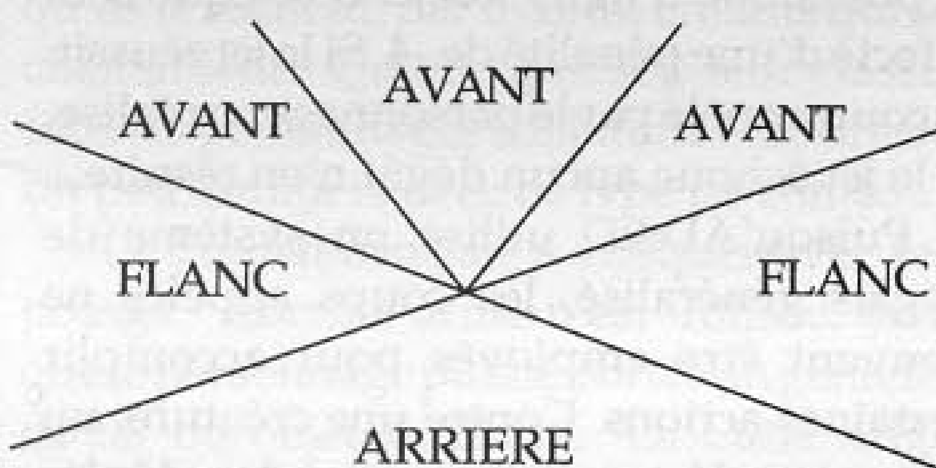
Le nombre d'attaquants

Il y a une limite à la quantité d'attaquants qui peuvent entourer une seule cible. Plusieurs critères rentrent en ligne de compte, notamment la taille relative des opposants, la longueur des armes utilisées et les obstacles physiques dans la zone de bataille. Le dernier de ces critères variera d'un lieu à l'autre mais une ligne de conduite globale peut être définie pour les deux premiers.

La disposition des attaquants

Chaque personnage ou créature a normalement une partie avant, des flancs et une partie arrière. Quand des créatures de taille égale s'affrontent, jusqu'à six individus peuvent en entourer une autre.

Normalement, un personnage qui se défend essaiera de garder ses adversaires dans son champ de vision. En ce sens, si aucune circonstance spéciale ne survient (comme un voleur essayant de s'insérer silencieusement à l'arrière de sa victime), les opposants occuperont d'abord l'avant, ensuite les flancs et finalement l'arrière. On peut présumer que l'individu qui se défend cherchera à éviter d'être encerclé.



Le diagramme et la description s'appliquent seulement lorsque le combat oppose des créatures de même taille. Si l'attaquant est dans la catégorie de taille immédiatement supérieure à sa victime, il occupera deux espaces sur le diagramme. Si l'attaquant est à deux catégories de taille au-dessus de sa victime (une grande créature en attaquant une petite, par exemple), il occupera quatre espaces.

En ce sens, un géant des collines qui attaque Bartholomé le Blond occupera deux espaces, ne permettant pas à plus de quatre orcs de se mêler au combat. Si deux géants attaquaient, seulement deux orcs pourraient se joindre au combat. Si l'attaque porte sur une créature de petite taille, un géant et deux orcs pourront y participer. Toute créature se rajoutant à ce nombre ne contribuerait qu'à gêner l'attaque des autres.

La longueur des armes

La taille de l'arme proprement dite n'a pas beaucoup de rapport avec l'espace requis pour l'utiliser. Une pique mesure de 3.5 à 6 m, mais comme il s'agit d'une arme faite pour percer, elle ne nécessite pratiquement pas d'espace pour manoeuvrer de chaque côté (elle a tout de même besoin de ces 3.5 à 6 m d'espace en avant!). Un sabre et une hache de bataille sont sensiblement de la même taille, mais la hache de bataille prend plus d'espace : le sabre peut être pointé en avant, alors que la hache de bataille doit être balancée avec puissance, ce qui requiert beaucoup d'espace.

Le MD doit décider si un personnage a suffisamment d'espace pour manoeuvrer un certain type d'arme dans une situation et un espace particuliers.

A titre de point de repère, les réglements de AD&D® considèrent que deux personnages utilisant des épées peuvent se battre côte à côte dans un espace de 3 m de largeur. Le même espace serait entièrement utilisé par un combattant se servant d'une épée à deux mains.

La position des attaquants et les jets d'attaque

En plus de déterminer le nombre d'attaquants qu'un seul individu peut affronter, la position relative des attaquants peut avoir de l'importance pour déterminer la probabilité de toucher.

Les personnages attaqués par l'arrière ne profitent pas de leur bonus de classe d'armure ajusté sur la Dextérité et l'attaquant obtient un bonus de +2 sur son jet d'attaque. Il peut y avoir d'autres pénalités si la règle optionelle concernant les boucliers et l'espace de façade des armes est utilisée.

Les armes d'hast et leur espace de façade

(Règle optionelle)

Les armes d'hast et toutes les armes similaires sont conçues principalement pour un usage dans des formations bien spécifiques. La taille moyenne de ces armes - 3.5 à 6 m - en rendent l'usage dans un combat singulier ridicule et même futile.

Un assaillant peut facilement s'avancer à l'intérieur de la portée de l'arme d'hast ce qui ne laisse ensuite au pauvre piquier pas d'autre choix que de

reculer ou de laisser tomber son arme. Il n'y a pas beaucoup d'autres manoeuvres qui risquent d'être efficaces. Mais si le même homme avec sa pique est aligné avec 30 de ses confrères dans une belle et compacte formation, il devient soudainement très dangereux. Là où un seul piquier ne présente qu'une pauvre lance isolée, 30 piquiers forment un buisson meurtrier.

Le grand avantage de l'arme d'hast est le petit espace de façade que chaque homme requiert pour être efficace. Un homme utilisant une arme d'hast pour percer n'a besoin que d'un mètre d'espace d'un côté à l'autre. Ceci permet la formation d'une ligne compacte de piquiers.

Dans un groupe, les hommes armés de piques devraient être utilisés en défensive et avancer lentement (1/4 du rythme normal de déplacement). Ils font automatiquement leur jet d'attaque en premier si quelqu'un tente de les approcher. Toutefois, après la premier round de combat, les éventuels survivants parmi les opposants sont dorénavant à l'intérieur de la portée de l'arme et les piquiers devront jeter leurs piques et sortir des armes plus compatibles avec un affrontement à courte distance.

Les boucliers et l'espace de façade des armes

(Règle optionelle)

Le bouclier est un objet de taille limitée, attaché à un seul bras ou jeté en travers du dos du personnage. Les personnages vont généralement installer leur bouclier pour qu'il leur assure le maximum de protection. En ce sens, il protègera habituellement le côté du corps où il est installé, le plus fréquemment à gauche pour les personnages droitiers. Dans cette position, une attaque par l'arrière ou le flanc arrière ne pourra être amortie par le bouclier. Dans ces cas, le bonus de classe d'armure du bouclier n'est pas utilisé dans le calcul du TACO.

Il est possible d'attacher le bouclier dans son dos. Si tel est le cas, le bonus s'applique à l'arrière du personnage mais il ne peut l'utiliser pour se protéger à l'avant. De plus, les lanières gênent le mouvement du personnage lui imposant une pénalité de -2 sur son jet d'attaque.

Frapper une cible spécifique

Le jeu AD&D® n'utilise pas de système pour préciser l'endroit où chaque coup a frappé dans une bataille. Toutefois, les personnages ou créatures trouveront parfois nécessaire de porter leur coup à un endroit précis: un combattant peut désirer briser un petit flacon dans la main du magicien malfaisant; un voleur peut tenter de sortir l'oeil en pierre précieuse d'une idole par un tir d'arbalète. Ce sont des cas ou le personnage tente un *coup appelé.*

Les coups appelés

Pour faire un coup appelé, un joueur doit annoncer son intention avant qu'un jet d'initiative n'ait été fait. Après l'avoir fait, il devra ajouter 1 à son résultat (qui représente le temps employé à viser soigneusement sa cible).

Lorsque le personnage aura finalement la possibilité d'agir, son jet d'attaque sera affecté d'une pénalité de -4. Si le jet réussit, le coup appelé par le personnage se réalise, si le jet échoue aucun dégât n'en résulte.

Puisqu'AD&D utilise un système de dégâts généralisé, les coups appelés ne peuvent être employés pour accomplir certaines actions. Contre une créature, un coup appelé ne causera que les dégâts normaux que l'arme utilisée peut infliger. Une tentative faite pour aveugler, estropier ou mutiler ne pourra réussir. Alors qu'est-ce qui peut être tenté? Un coup appelé peut amener la cible à échapper un objet ou à réagir, plus subtilement, d'une autre manière. Il peut traverser un point faible dans une armure. Il peut aussi être utilisé pour tenter d'enlever un objet d'une main, pour briser un flacon ou pour endommager d'autres objets. Un coup appelé peut être très utile pour déclencher le mécanisme d'un piège préalablement connu (dans la mesure où cela peut être fait avec une arme) ou pour impressionner les gens dans un concours.

Les Déplacements pendant un Combat

Un round étant long environ d'une minute, il devrait être aisé à un personnage d'aller quasiment où il le désire pendant cette période. Les coureurs olympiques peuvent parcourir de très longues distances en une minute.

Un personnage de AD&D n'est cependant pas un athlète lancé sur une ligne droite. Il tente de manoeuvrer au milieu d'une bataille sans se faire tuer, atttentif à tout ce qui pourrait lui arriver, évitant d'être surpris, surveillant ses arrières, ceux de ses camarades, cherchant une bonne ouverture, tout en préparant sa manoeuvre suivante parfois tenaillé par une atroce douleur. L'équipement qu'il porte peut, de plus, le ralentir énormément. Pour toutes ces raisons, la distance qu'il peut franchir est nettement moins importante que ne le pensent en général les joueurs.

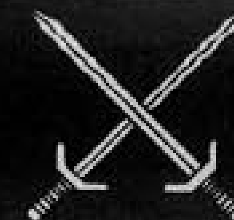
Au cours d'un round de combat, un être peut franchir jusqu'à 10 fois sa vitesse de déplacement (voir chapitre 14, *Manuel des Joueurs*) en unités de 30cm. Si un personnage a une vitesse de déplacement de 9, il peut donc parcourir 2700 cm (27mètres) par round. Le type de déplacement que peut effectuer un personnage pendant un combat est cependant limité.

Les déplacements en Mêlée

Le déplacement de base est l'approche en vue d'attaquer - soit s'approcher de son ennemi pour le frapper. Il ne s'agit ni d'une charge aveugle, ni d'un pas nonchalant. Le personnage s'approche vivement, mais prudemment. Lorsqu'il se rapproche en vue d'attaquer, un personnage peut parcourir jusqu'à la moitié de la distance autorisée et porter tout de même un coup.

Déplacements et Combat à Distance

Plutôt que de rechercher le contact avec son adversaire, un personnage peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse normale (au maximum) et lancer des projectiles à la moitié de sa cadence de tir normale. Ainsi un homme pouvant se déplacer de 36 mètres et armé d'un arc long (deux flèches par round dans des circonstances normales) pourrait se déplacer de 18 mètres et lancer une flèche. Le même homme, armé d'une arbalète lourde (un carreau tous les



deux rounds) ne pourrait tirer qu'une fois tous les quatre rounds en se déplacant.

Charger un Adversaire

Il est aussi possible à un personnage de charger son adversaire. La charge augmente la vitesse de déplacement de 50% et permet au personnage d'effectuer une attaque à la fin de son déplacement. Un personnage qui charge bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet d'attaque, essentiellement à cause de l'élan. Certaines armes (telles que la lance) doublent les dégâts déterminés par les dés lors d'une charge.

La charge donne cependant plusieurs avantages aux adversaires. Tout d'abord, ils obtiennent un bonus de -2 aux jets d'initiative. De plus les personnages qui chargent perdent leur bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure et souffrent de plus d'une pénalité sur la CA de 1. Enfin, si le défenseur manie une lance de fantassin ou une arme d'hast qu'il prépare à recevoir la charge (coinçant l'extrémité contre une pierre ou contre son pied), il infligera des dégats doublés en cas d'attaque réussie.

Retraite

Pour se retirer d'un combat, les personnages peuvent effectuer une retraite prudente ou bien s'enfuir.

Retraite: Lorsqu'il bat en retraite, le personnage s'éloigne lentement de son adversaire (qui peut choisir de le suivre). Il se déplace au maximum à 1/3 de sa vitesse normale.

Si deux personnages combattent le même adversaire et que l'un d'entre eux choisit de battre en retraite, le second peut bloquer l'avance de l'adversaire. Cette méthode est utile pour sortir du combat un personnage sérieusement blessé.

Fuite: Pour fuir un combat, un personnage n'a qu'à tourner les talons et à courir au maximum de sa vitesse. Il lui faut cependant abaisser ses défenses et tourner le dos à son adversaire.

L'ennemi bénéficie d'une attaque automatique (ou de plusieurs s'il peut normalement attaquer plusieurs fois par round) dans le dos du fuyard. Cette attaque s'effectue au moment où le personnage s'enfuit: elle ne compte pas dans le nombre d'attaques que peut faire cet adversaire par round. L'initiative ne s'y applique pas.

A moins qu'un de ses camarades ne bloque l'avance de l'ennemi, le fuyard peut être poursuivi.

Attaquer sans Tuer

En certaines situations, un personnage désire vaincre un autre être sans le tuer. L'un de ses compagnons peut avoir été charmé pour qu'il attaque ses amis, lesquels ne veulent pas le tuer pour se sauver eux-mêmes; un ennemi peut posséder une information qu'on ne lui arrachera qu'en le capturant; les personnages peuvent rechercher la gloire et l'argent que leur rapportera la capture d'un monstre vivant. Qu'elle qu'en soit la raison, un jour ou l'autre, les personnages tenteront une telle manoeuvre.

Il existe trois types de combat non-mortel; le Pugilat, la Lutte et le Renversement. Le Pugilat est le combat à poings nus de base. La Lutte est une combinaison classique de saisies, de prises et de projections. Le Renversement consiste simplement à tenter de mettre au sol un adversaire sous l'effet du poids et du nombre, et à le plaquer ainsi à terre.

Lutte et Pugilat

Ce sont les techniques de combat les plus primitives qui soient, pratiquées, sans qu'ils le sachent, par tous les enfants qui se chamaillent. Qu'elle que soit leur classe, tous les personnages sont donc censés être un peu familiers avec ce type de combat.

Le Pugilat consiste à attaquer avec ses poings. Aucune arme n'est utilisée, bien que le personnage puisse porter un gantelet de fer ou objet similaire. La Lutte exige d'avoir les deux mains libres.

Dans chacun des cas, on effectue un jet d'attaque normal, en utilisant la Classe d'Armure normale de la cible. Si un personnage tente de lutter en armure, les ajustements du Tableau 42 sont utilisés (ce sont des pénalités au jet d'attaque). Les ajustements normaux des jets d'attaques sont eux aussi appliqués.

Les pénalités dûes au fait d'être tenu ou les bonus dont on bénéficie généralement en attaquant un adversaire tenu ne s'appliquent pas aux lutteurs. La lutte inclut en soi de nombreuses prises et immobilisations, et le système de résolutions des dégâts en tient compte.

Si le jet d'attaque est réussi, consultez le Tableau 43 pour avoir le résultat de l'attaque: cherchez l'intersection du jet d'attaque modifié du personnage et de la forme d'attaque employée. Si un personnage réussissait à donner un coup de poing avec un 18, le résultat serait un coup du lapin (s'il avait été en train de lutter, le résultat aurait été un coup de pied).

Les attaques de pugilat et de lutte peuvent être réussies avec un jet de 1 sur le dé.

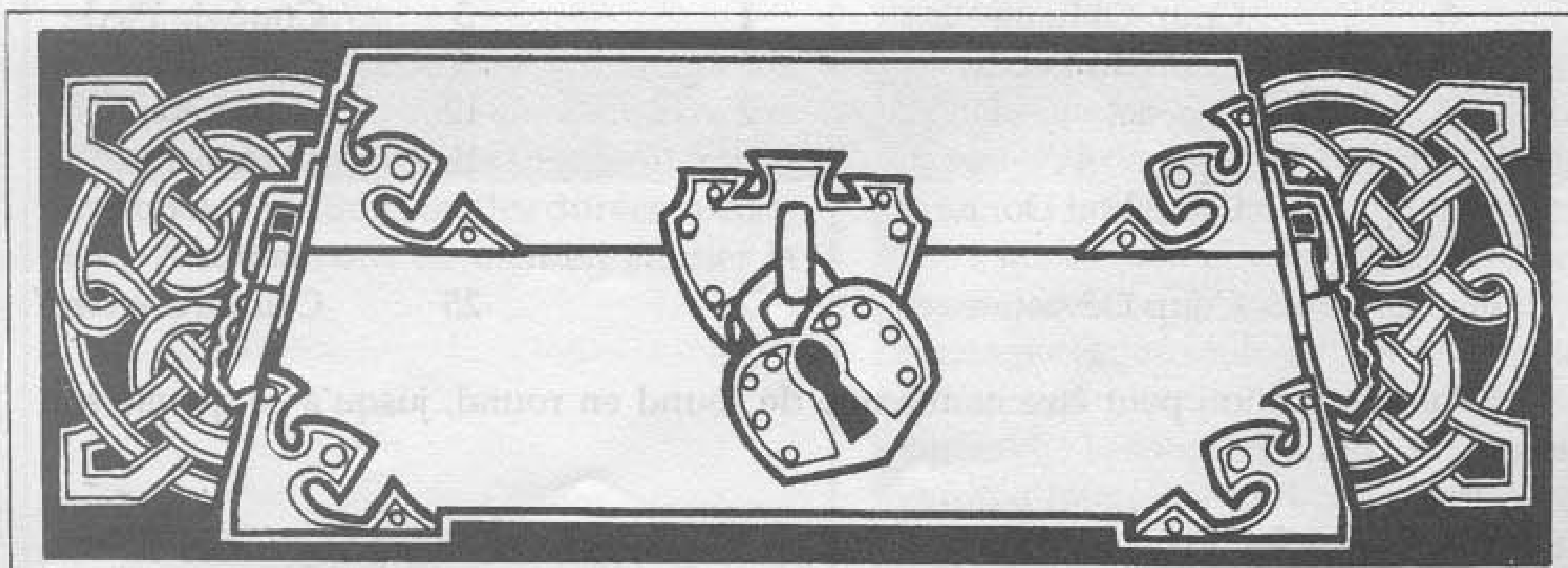
Tableau 42: AJUSTEMENTS D'ARMURE A LA LUTTE

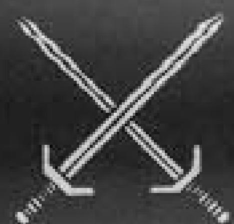
Armure	Ajustement
Cuir clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Plate de Bataille	-8
Plate Complète	-10

Pugilat: Cette colonne renferme les types de coups portés. En termes de jeu, ceux-ci n'ont guère d'importance, mais l'utilisation des noms ajoute à l'ambiance du combat et aide le MD à décrire l'action.

Dégâts: Les attaques à Main Nue ne causent que 1 ou 2 points de dégât. Les gantelets métalliques ou instruments similaires infligent 1d3 points de dégât. Le bonus de Force des personnages, s'il existe, s'applique au pugilat.

Les dégâts infligés par pugilat sont gérés d'une autre manière que les dégâts normaux : 25% seulement des dégâts du





pugilat sont réellement encaissés par la victime. Les autres 75% ne sont que temporaires. Pour ne pas vous tromper, notez ces dégâts à part et déterminez les pourcentages ci-dessus après la fin des combats.

Si un personnage atteint 0 points de vie à cause d'une attaque par pugilat (ou d'une combinaison entre le pugilat et des attaques normales), il tombe immédiatement inconscient.

Un personnage peut retenir volontairement ses coups pour ne causer *aucun* point de dégât, à condition de le préciser avant de frapper. La chance d'assommer l'adversaire existe toujours.

% KO : Bien qu'un coup de poing n'inflige guère de dégâts, il a une chance d'assommer un adversaire: celle-ci figure dans la colonne "% KO". Si on obtient ce nombre, ou moins, sur un dé de pourcentage, la victime est étourdie pendant 1d10 rounds.

Lutte : Cette colonne énumère les actions que fait le personnage et le type de prise qu'il porte. Les actions marquées d'une astérisque (*) sont des immobilisations se maintenant de round en round, à moins d'être brisées. Briser une immobilisation se fait par projection, dégagement, grâce à l'aide d'une autre personne ou en utilisant une arme avec succès (un personnage souffrant d'une immobilisation est pénalisé sur ses jets d'attaques).

Toutes les prises de lutte infligent 1 point de dégât plus le bonus de Force (si l'attaquant le désire), alors que les immobilisations continues causent 1 point de dégât supplémentaire et cumulatif par round. Une immobilisation de la tête maintenue pendant six rounds causerait par exemple 21 points de dégât (1+2+3+4+5+6). Souvenez-vous que cela représente l'équivalent d'un double-nelson maintenu avec puissance pendant 6 minutes.

Tableau 43 : Résultats du Pugilat et de la Lutte

Jet d'Attaque	Pugilat	Dégâts	%KO	Lutte
20+	Coup Dévastateur	2	10	Ceinture Arrière*
19	Coup Mal Donné	0	1	Torsion du Bras
18	Coup du Lapin	1	3	Coup de Pied
17	Coup aux Reins	1	5	Croc en Jambe
16	Coup Oblique	1	2	Coup de Coude
15	Direct	2	6	Clé aux Bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la Jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la Jambe*
12	Coup aux Reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup Oblique	1	3	Coup de Coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la Jambe*
8	Uppercut	1	9	Clé à la Tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup Oblique	1	3	Coup de Pied
4	Coup du Lapin	2	5	Clé au Bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la Tête*
1	Coup Mal Donné	0	2	Torsion de la Jambe
Moins de 1	Coup Dévastateur	2	25	Ceinture Arrière

* L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

Renversement

Parfois, la forme d'attaque la plus efficace est encore d'amener son adversaire au sol sous le poids du nombre. Aucune tentative n'est faite pour exercer une quelconque immobilisation, ni même pour blesser la victime. Le seul but est de la plaquer au sol et de l'empêcher de bouger.

Pour renverser un adversaire, on effectue un jet d'attaque normal. Pour chaque niveau de taille de différence (1 en cas d'attaquant Grand et de défenseur Moyen, par exemple), le jet d'attaque est modifié de 4 unités (+4 si l'attaquant est plus grand, -4 si c'est le défenseur).

Le défenseur est aussi avantagé s'il a plus de deux pattes ou jambes: pénalité de -2 sur le jet de l'attaquant par patte ou jambe au-delà de deux. Le défenseur ne souffre d'aucune pénalité s'il n'a pas de jambes. Un seul orque tentant d'écraser un cheval et son cavalier souffrirait au moins d'une pénalité de -8 (-4 en raison de la taille et -4 à cause des quatre jambes du cheval).

Si l'attaque est réussie, l'adversaire est plaqué qu sol. Il pourra y être maintenu par des attaques de renversement réussies lors des rounds suivants. Pour maintenir un adversaire au sol, ne pas tenir compte de l'ajustement de combat dû à la position à plat ventre (Tableau 35).

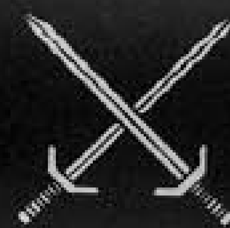
Si plusieurs attaquants tentent de renverser une même victime, faire un unique jet d'attaque avec un bonus de +1 par attaquant au delà du premier. Utiliser toujours la valeur de toucher du moins fort des attaquants, la coopération dépendant toujours du maillon le plus faible. Les ajustements dûs à la taille sont calculés en fonction du plus grand des attaquants.

Un géant et trois pixies tentant de renverser un homme utiliseraient la valeur de toucher des pixies, modifiée de +3 pour le nombre des attaquants et de +8 pour la différence de taille entre le géant (Énorme) et l'homme (Moyen).

Utilisation d'Armes dans un Combat non-mortel

Comme on s'en doute, les armes ont leur place dans le combat non-mortel, que le personnage se défende ou attaque.

Utilisation des armes en défense : un personnage tentant de lutter, de renverser ou de frapper à main nue un adversaire armé prend un grand risque. Le défenseur est de plus autorisé à utiliser son arme avant que l'attaque sans arme soit portée, qu'elle que soit l'initiative. L'attaque de-



vant enfin s'approcher énormément, le défenseur bénéficie d'un bonus de +4 sur ses jets d'attaque et de dégâts. Si l'attaquant survit, ce n'est qu'alors qu'il peut frapper.

Les personnages engagés dans une lutte ne peuvent utiliser que des armes de petite taille après le premier round de combat : il est très difficile de porter un coup d'épée à quelqu'un qui vous tord le bras ou qui s'accroche à votre dos, tentant de vous briser la nuque. Pour cette raison, la plupart des personnages voudront posséder une dague ou un couteau.

Utilisation des armes en attaques non-mortelles : Il est possible d'attaquer avec une arme sans causer de dégât sérieux (frapper avec le plat de la lame, par exemple). Cela n'est cependant pas si simple qu'il y paraît.

Le personnage doit tout d'abord manier une arme dont il peut contrôler les dégâts. Cela est impossible avec une flèche ou une fronde, de même qu'avec un marteau de guerre ou une masse. La chose peut s'effectuer avec une hache ou une épée, à condition que la lame puisse être positionnée de manière à ne pas couper. Le personnage est de plus frappé par une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque, utiliser ainsi une arme n'étant pas aussi facile que d'ordinaire. On n'inflige de cette manière que 50% des dégâts normaux, et encore la moitié n'est que temporaire, durant un tour après la fin du combat et provoquant l'inconscience (jamais la mort!) si les Points de Vie du personnage tombe sous zéro.

Combat non-mortel et Créatures

Un certain nombre de facteurs doivent être considérés lorsqu'on s'occupe de créatures non-humanoïdes.

Premièrement, les créatures inintelligentes ne tentent jamais de lutter, de boxer ou de renverser leurs adversaires. Elles préfèrent les déchiqueter, solution qu'agrée leur cerveau animal.

Deuxièmement, les armes naturelles d'une créature sont toujours utilisables. Contrairement aux humains armés d'épées, les lions et les gorilles carnivores ne perdent pas l'usage de leurs crocs et de leurs griffes sous prétexte qu'un personnage s'est approché d'eux.

Enfin, et surtout, les créatures sont en général des combattants naturellement meilleurs que les humains. Toutes les attaques d'un tigre sont semblables à de la lutte ou à du pugilat, mais le fauve est doté de griffes. Il peut de plus utiliser ses quatre pattes, avant et arrière, efficacement.

Le Combat et les Sorts de Contact

De nombreux sorts utilisés par les prêtres et les magiciens ne prennent effet que si la cible est touchée par le lanceur. Dans des circonstances normales, cela ne pose aucun problème: le lanceur de sort s'approche du bénéficiaire et le touche. Si la cible n'est pas consentante ou si le sort est utilisé au coeur d'une mêlée générale, la situation est très différente.

Cibles non-consentantes : le lanceur de sort doit faire un jet d'attaque réussi pour que le sort fasse effet.Il calcule sa valeur de toucher en fonction de la Classe d'Armure de la victime et de ses autres protections. Le MD peut modifier ce jet si la victime est inconsciente de l'attaque ou n'y est pas préparée. Si le jet d'attaque est réussi, le lanceur de sort touche sa cible et le sort produit son effet normal.

Cibles consentantes : lorsqu'on tente de lancer un sort sur une cible consentante, la réussite est automatique si aucun des deux personnages n'est engagé dans un combat. Si par exemple un guerrier s'écarte de la mêlée, il pourra se faire soigner par un prêtre lors du round suivant.

Si le bénéficiaire du sort tente de faire autre chose qu'attendre l'effet de l'incantation, un jet d'attaque contre une CA 10 est requis. Les bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure ne s'appliquent pas, puisque le personnage ne cherche pas à éviter le sort.

Lorsqu'il réussit à toucher sa cible, le lanceur du sort subit les conséquences des défenses spéciales de celles-ci, si elles sont opérationnelles constamment. Réussir à toucher un vampire n'absorberait pas d'énergie, car ce pouvoir ne fonctionne que lorsque la créature le désire. Toucher un élémental du feu causerait en revanche de sérieuses brûlures.

Lorsqu'un sort de toucher est lancé, il n'agit généralement que pendant le round considéré. Certains sorts spécifient cependant des conditions ou des durées spéciales. Assurez-vous de bien en étudier la description.

Coups critiques
(Règle optionelle)

Certains joueurs considèrent que le combat devrait être autre chose que simplement une probabilité de toucher et la quantité de dégâts infligée. Certains proposent des tableaux élaborés - des tableaux de coups critiques - qui détaillent de toutes les manières d'horribles résultats ou malchances. Ceux-ci ne s'intègrent cependant pas bien dans le système de combat d'AD&D ni dans l'esprit de ce jeu.

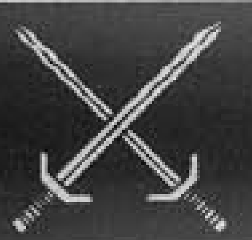
Pourquoi ne pas fournir de tableau des coups critiques?

Notamment parce que ces tableaux ajoutent encore un autre jet de dé à la séquence de combat. Cela peut paraître mineur, mais les jets finissent par s'accumuler rapidement, ralentissant substantiellement le rythme du jeu.

De même, est-ce qu'un même tableau peut refléter les résultats d'un coup critique sur un homme et un dragon? Ou un serpent? Ou un poudding noir? Si un tableau est créé et qu'il offre des coups critiques comme la perte de membres, la fracture de membres ou des blessures horribles, le personnage voudra savoir combien de temps la blessure prendra pour guérir, quels seront ses effets jusqu'à la guérison, etc. Comme le système de dégâts est, par définition, assez abstrait, aucune règle n'existe pour couvrir ces situations.

Dans l'optique du plaisir de jouer, les coups critiques causent un autre problème. Trop souvent, ceux qui sont en faveur d'une telle règle n'envisage que ce que les coups critiques infligeront aux monstres. Les joueurs et les MDs oublient que les coups critiques s'appliquent aux deux côtés et non pas seulement aux adversaires des personnages-joueurs.

Bien qu'il puisse être grisant pour un joueur de voir son personnage vaincre un dragon de 70 points de vie avec un seul coup critique, il n'est pas aussi intéressant pour le joueur de voir le dragon faire de même avec son personnage avec un seul sursaut de sa queue et un coup critique chanceux. Pour être équitable, le coup critique doit être accordé à tous. Avec les coups critiques doivent aussi venir les échecs critiques.



Ceux-ci sont des situations de malchance soudaine : une arme qui cafouille, une corde d'arc qui brise subitement, un faux pas. Bien que ceux-ci puissent être amusants, ils sont souvent portés au sommet du ridicule. Un personnage s'empalant sur sa propre arme n'est tout simplement pas le résultat logique d'un combat, si frénétique soit-il.

Les échecs critiques posent plusieurs problèmes similaires à ceux des coups critiques. De quelle manière un dragon échappe-t-il son arme? Comment un poudding noir peut-il cafouiller? Un tableau ne peut tout simplement pas couvrir toutes les possibilités.

Deux systèmes de coups critiques utilisables

Bien que les tableaux de coups critiques ne soient pas particulièrement utiles dans le jeu AD&D, il y a des systèmes de coups critiques qui peuvent fonctionner convenablement avec les règles de coups critiques.

Le plus simple des systèmes de coups critiques fait que chaque 20 naturel obtenu sur un jet d'attaque compte pour le double des dégâts normaux. Jetez deux fois le dé de dégâts pour cette attaque (ne doubler pas le résultat d'un simple jet de dégâts) et comptez les ajustements de dégâts pour la Force, la magie, etc., seulement une fois.

Une deuxième méthode consiste à permettre aux personnages ou aux monstres de faire une attaque additionnelle chaque fois qu'ils jettent un 20 naturel. L'attaque additionnelle est faite immédiatement sur la même cible et est considérée comme une attaque ordinaire. Aussi longtemps que des 20 naturels sont lancés, le personnage ou le monstre pour continuer d'obtenir des attaques additionnelles. Un personnage très chanceux pourra jeter un 20 sur sa première attaque puis un 20 sur son attaque additionnelle, lui permettant de jeter une troisième attaque. Si cette attaque se concrétise aussi par un 20, une quatrième attaque pourra être faite, etc. Ce système permet aux personnages d'avoir la probabilité de causer des dégâts additionnels sans en garantir le succès.

Échecs critiques

Les échecs critiques sont plus difficiles à définir que les coups critiques. Un système qui fonctionne stipule que le jet d'un 1 entraîne des conséquences néfastes pour le personnage qui l'a tiré. Le MD devra décider quelle est la nature exacte de cet événement en fonction de la situation, bien qu'il ne devrait pas impliquer de blessures.

Un personnage pourrait trébucher et s'étaler sur le sol, briser son épée en frappant une colonne de pierre, coincer sa hache dans une poutre de bois ou voir une des bretelles de son sac à dos glisser de son épaule et l'encombrer. (Bien sûr, les armes magiques ne sont pas susceptibles de se briser dans un usage normal.)

Le résultat normal d'un échec critique est la perte du prochain round d'attaque pendant lequel le personnage se relève du sol, se trouve une nouvelle arme, dégage sa hache de la poutre ou s'applique à remettre son sac à dos en place. Les échecs critiques ajoutent une dose d'excitation et d'humour au combat.

Finalement, n'oubliez pas que quoiqu'il arrive, arrivera toujours aux PJs et aux PNJs!

Parade
(Règle Optionnelle)

Au cours d'un round de combat d'une minute, on présume que chaque personnage bloque toutes les attaques qu'on lui porte et voit plusieurs de ses attaques bloquées. Dans un combat normal, les personnages font constamment des parades : il n'est pas pertinent de porter attention à chaque parade.

Lorsqu'un personnage choisit de ne pas esquiver les attaques, la probabilité qu'il soit atteint augmente. Un magicien qui invoque un sort, par exemple, ne profite pas de son ajustement de CA basé sur sa Dextérité. Donc, choisir de faire une parade n'est pas en soit une action distincte selon les réglements de AD&D.

De même, on présume que les personnages en combat s'exposent toujours à certains risques : en essayant d'avoir un bon angle sur une cible ou attendant de trouver une ouverture pour une attaque. Il arrive par ailleurs que ce ne soit pas le cas. Parfois, la seule chose qu'un personnage désire, c'est de ne pas être touché.

De manière à se rendre plus difficile à atteindre, un personnage peut faire une parade - suspendant toutes ses actions pour ce round - il ne peut attaquer, se déplacer ou invoquer des sorts. Cela permet au personnage de se concentrer uniquement sur sa défensive. Dans cette situation, tous les personnages sauf le combattant obtiennent un bonus de CA égal à la moitié de leur nombre de niveaux. Un magicien de 6e niveau obtiendrait un bonus de +3 sur sa CA (la diminuant de 3). Un combattant obtient un bonus égal à la moitié de son nombre de niveaux, plus un. Un combattant de 6e niveau aura un bonus de CA de +4.

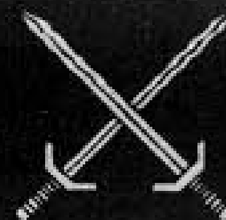
Notez que ce bénéfice ne s'applique pas à toutes les attaques, n'étant pas efficace contre les attaques par projectiles ou venant de l'arrière. Il s'applique seulement aux personnages attaquant celui qui se défend dans une mêlée frontale. Cette défensive optionelle n'a aucun effet contre les attaques magiques, donc elle ne protègerait pas le personnage contre la force d'un *Éclair* ou d'une *Boule de Feu*.

Les Projectiles

Le combat à distance est généralement géré de manière identique à la mêlée classique: déclarations d'intentions, détermination de l'initiative, lancement des dés d'attaque. Certaines règles et situations ne s'appliquent cependant qu'à lui.

Les projectiles sont divisés en deux catégories générales. La première comprend tous les projectiles usuels tirés directement sur une cible unique (frondes, flèches, carreaux, lances de fantassin, haches de jet, etc).

La seconde catégorie comprend tous les projectiles ayant une zone d'effet (à la manière des grenades) quelle qu'en soit la taille. Ils ne doivent pas forcément toucher directement une cible pour avoir une chance de l'affecter. Se trouvent dans ce groupe les fioles d'huile, de poison, d'eau bénite, de potions et les rochers. Ces derniers figurent dans cette liste car ils rebondissent longuement après avoir frappé leur cible, laissant la destruction dans leurs sillages.



Portée

La première étape permettant de lancer un projectile consiste à déterminer la distance entre l'attaquant et sa cible. Elle se mesure en mètres. On la cherche alors dans le Tableau 45 du *Manuel des Joueurs* (chapitre 6) pour déterminer la catégorie de distance à utiliser, en fonction de l'arme employée. Si la distance est plus grande que le maximum donné, la cible est hors de portée; si la distance est comprise entre la longue et la moyenne distances données, la cible se trouve à longue distance; entre la moyenne et la courte distance données, elle est à moyenne distance; lorsqu'elle est inférieure ou égale à la distance courte donnée, la cible se trouve à courte distance.

Les attaques à courte distance ne sont affligées d'aucune pénalité. Les attaques à distance moyenne souffrent d'une pénalité de -2 sur les jets d'attaque. Les attaques à longue distance souffrent d'une pénalité de -5. Certaines armes ne peuvent être utilisées à courte distance, car le projectile doit décrire un arc important avant d'atteindre sa cible. Ces attaques se font néanmoins avec les pénalités signalées.

Cadence de tir

Les arcs, les arbalètes et de nombreuses autres armes à projectiles sont pourvus de cadences de tir (CT), le nombre de projectiles qu'ils peuvent lancer en un round. Les petites armes légères peuvent être lancées très vite. On peut jeter trois fléchettes par round. Les flèches peuvent être encochées et décochées presque aussi vite: il est possible d'en lancer deux par round.

Certaines armes (telles que l'arbalète lourde) ont un temps de chargement très long et ne peuvent être utilisées qu'une fois tous les deux rounds. Quelle que soit la CT, les tirs de projectiles multiples sont gérés de la même manière que les autres attaques multiples en matière d'initiative. La CT de chaque projectile figure dans le tableau 45, au chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Ajustements dûs aux Traits pour le Combat à Distance

Tous les ajustements d'attaque et de dégâts dûs à la Force sont toujours employés lorsque l'attaque s'effectue à l'aide d'une arme de jet. La puissance du bras du personnage est en effet déterminante pour l'efficacité de l'attaque.

Pour l'arc, les ajustements d'attaque et de dégâts ne s'appliquent que si le personnage dispose d'un arc spécialement préparé (voir chapitre 6: Argent et Equipement du *Manuel des Joueurs*). Les personnages ne bénéficient jamais de leur bonus de Force lorsqu'ils utilisent une arbalète ou engin mécanique similaire.

Les ajustements dûs à la Dextérité sur les jets d'attaque sont appliqués lorsque l'on se sert d'une arme de tir tenue à la main. Le personnage ajoute donc son ajustement dû à la Dextérité lorsqu'il utilise un arc, une arbalète ou une hache, mais pas lorsqu'il actionne un trébuchet ou autre engin de siège.

Lancer des Projectiles dans une Mêlée

Les projectiles sont généralement conçus comme des armes de longue portée. On les utilise idéalement avant que les adversaires ne s'approchent pour combattre. Les situations idéales ne sont cependant que trop rares et les personnages découvrent souvent que leur seul mode d'attaque effectif est de lancer des flèches (ou autre chose) sur un ennemi se trouvant déjà engagé dans un combat contre leurs compagnons. Bien que cette solution soit possible et tout à fait autorisée, elle est très risquée.

Lorsque des projectiles sont tirés dans une mêlée, le MD compte le nombre de créatures se trouvant dans le voisinage immédiat de la cible désignée. Chaque créature de taille Moyenne compte pour 1 point. Les créatures de taille Miniscule comptent pour un tiers de point, de Petite taille comptent pour 1/2 point, les Grandes pour 2, les Énormes pour 4 et les Titanesques pour 6. La valeur totale est comparée à celle de chaque créature prenant part à la mêlée. Utilisant ce rapport, le MD lance un dé pour déterminer qui sera la cible du coup. Après que la cible est déterminée, un Jet d'Attaque normal est lancé. Le MD ne révèle pas au joueur qu'il sera touché si l'attaque réussit.

Exemple: Bartholomé le Blond (taille Humaine= 1 point) et Retando (taille humaine =1point) combattent un géant (taille titanesque =6points) tandis que Kay utilise son arc long contre le même monstre. Il y a 1 chance sur 8 pour que Kay touche Bartholomé le Blond, une chance sur 8 pour qu'il touche Retando et 6 chances sur 8 pour qu'il touche le géant. Le MD peut lancer 1d8 pour savoir qui recevra la flèche ou bien convertir les valeurs précédentes en pourcentages (75% de chances de toucher le géant, etc.) et lancer 1d100.

Se mettre à couvert pour éviter des Projectiles

L'un des moyens d'éviter d'être touché, et blessé, est de se cacher derrière quelque chose (mur, arbre, coin de bâtiment, tas de rochers) ou quoi que ce soit se révélant disponible. Les aventuriers professionnels vouler donnant un petit air héroïque à la chose appellent cela "se mettre à couvert".

Se mettre à couvert n'est pas particulièrement efficace en mêlée, la couverture gênant également l'attaquant et le défenseur. C'est par contre une tactique assez efficace contre les projectiles.

Le personnage peut avoir deux types de protections Le premier est le camouflage. Un personnage accroupi derrière un buisson est camouflé. Il peut voir, avec difficulté, et il n'est guère aisé de déterminé sa position exacte. Les buissons ne peuvent stopper une flèche, mais rendent tout de même le personnage plus difficile à toucher. Parmi les autres types de camouflage possibles citons rideaux, tapisseries, fumée, brouillard et épineux.

L'autre type de protection est la couverture proprement dite. Il s'agit d'une chose derrière laquelle un personnage peut se cacher et qui bloque les projectiles. Parmi les couvertures solides, on peut citer murs de pierre, coins de bâtiments, tables, portes, talus, troncs d'arbres ou murs de force magiques.

La couverture aide une cible potentielle en donnant une pénalité au jet de toucher de l'attaquant. L'ajustement exact résultant de la couverture dépend du degré auquel on l'utilise. Un personnage se tenant debout derrière un mur de 60 cm de haut est une cible très facile, surtout par comparaison avec celui qui est accroupi derrière le même mur, ne regardant par dessus qu'avec précautions. Le Tableau 44 indique les différents ajustements en fonction des degrés de camouflage ou de couverture.

Tableau 44 : AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE

La cible est cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

La couverture a aussi un effet sur les jets de sauvegarde, accordant au personnage l'ajustement figurant dans le tableau 44

comme bonus sur ses jets de sauvegarde contre les sorts qui causent des dégâts physiques (*Boule de Feu, Élair*, etc).

De plus, un personnage ayant 90% de couverture(ou plus) ne reçoit que la moitié des dégâts s'il rate son jet de sauvegarde et aucun dégât s'il le réussit. Ceci suppose bien entendu que la *Boule de Feu, l'Éclair*, ou autre, frappe la couverture : un homme accroupi derrière un mur de pierre serait protégé d'une *Boule Feu* explosant devant le mur, mais n'aurait aucune protection si l'explosion se produisait derrière lui, de son côté du mur.

Projectiles Similaires à des Grenades

Contrairement aux projectiles usuels qui visent une créature spécifique, ceux-ci visent un point, qu'il soit sur une créature ou sur le sol. Lorsque l'attaque est annoncée, le joueur précise à quel endroit il désire que son projectile atterrisse. Cet endroit devient alors le point visé et est utilisé pour déterminer la direction et la distance dans lesquelles partiront d'éventuels éclats.

La plupart de ces projectiles sont des objets dictés par l'occasion ou la nécessité (cailloux, fioles d'huile, d'eau bénite ou d'acide). Leur portée, CT et dégâts ne figurent donc pas dans les tableaux d'équipement. La distance à laquelle ils peuvent être lancés varie selon la Force du personnage et le poids de l'objet.

Un projectile pesant 2 kilos ou moins peut être lancé à environ 10 mètres. La courte distance s'arrête à 3 m, la distance moyenne à 7 m. Les objets plus lourds ont des portées plus réduites. La distance exacte à laquelle il est possible de lancer un objet est déterminé par le Maître de Donjon.

Les objets exceptionnellement lourds ne peuvent être lancés que si le personnage réussit un jet de ses chances de Barreaux et Herses. Un personnage ne peut en aucun cas lancer un objet plus lourd que ce que sa propre force lui permettrait de soulever. Le MD peut donc décider qu'un personnage n'a aucun mal à lancer un sac à dos à moitié vide de l'autre côté d'une crevasse de 3 mètres de large, mais un jet serait en revanche requis pour soulever un orque à bout de bras et le lancer sur ses camarades, à 3 m de là.

Lorsqu'un récipient frappe sa cible, il se brise aussitôt, mais ce n'est pas toujours le cas. Certains projectiles, tels que fioles de cuir souple ou solides pots de terre cuite, sont particulièrement résistants. S'il y a un doute sur les dispositions de l'objet à se briser, le MD pourra exiger un Jet de Sauvegarde pour objet (voir page 47), afin de savoir si celui-ci se casse ou se déchire, répandant son contenu.

Si un projectile manque sa cible, il est important de savoir où il tombe : un projectile similaire à une grenade peut devenir un danger pour les autres personnages, déclencher un incendie ou trouer le plancher! On nomme dispersion la procédure qui permet de trouver où un projectile hors-cible tombe. Jetez 1d10 et consultez le Diagramme de Dispersion.

Ensuite déterminez de combien le projectile a manqué sa cible. Si le jet est à courte portée, lancez 1d6; à moyenne portée. 1d10; et à longue portée, 2d10. Le nombre obtenu multiplié par 30 centimètres est la distance entre la cible visée et le point d'arrivée du missile.

Diagramme de Dispersion

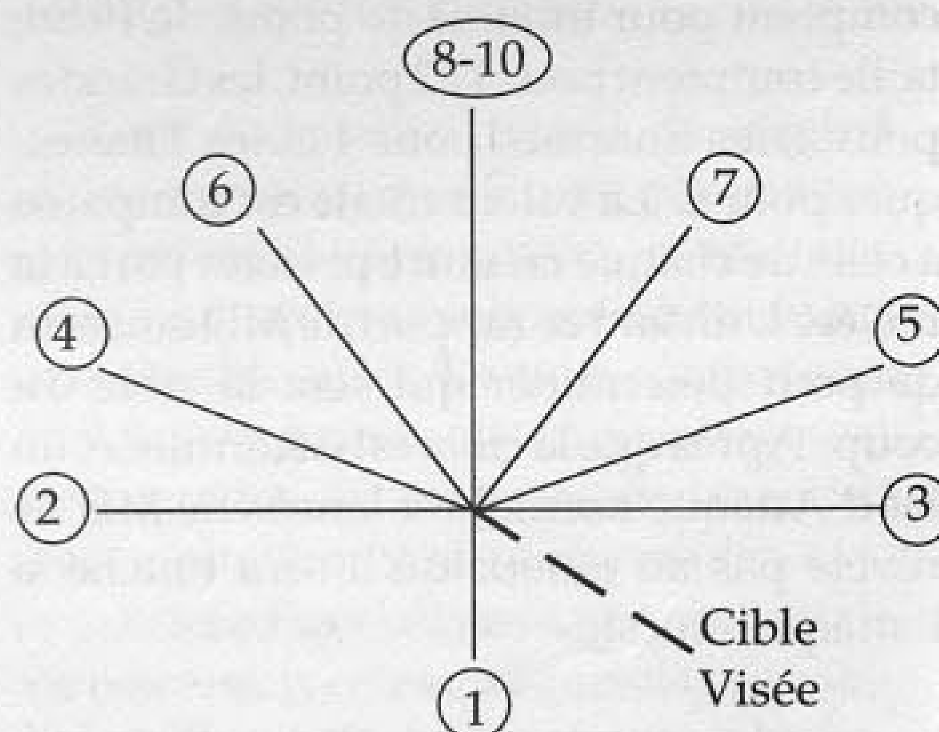


TABLEAU 45 : EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES A DES GRENADES

Type de Projectile	Zone d'effet	Dégâts Coup Direct	Dégâts Eclaboussure
Acide	30 cm de diamètre	2-8 pv	1 pv
Eau bénite	30 cm de diamètre	2-7 pv	2 pv
Huile (Enflammée)	1 m de diamètre	2-12/1-6 pv	1-3 pv
Poison	30 cm de diamètre	Spécial	Spécial

Le dégât infligé par un projectile similaire à une grenade dépend si le résultat est un coup au but ou direct, ou s'il s'agit d'une éclaboussure. Le Tableau 45 liste les zones d'effet d'un coup direct et les dégâts infligés par un coup direct et une éclaboussure.

La Zone d'effet est l'espace couvert par un coup direct. Toute créature dans cette zone se verra infliger des dégâts indiqués dans la colonne "Coup Direct" Toutes les créatures à moins d'un mètre de cette zone d'effet se voient infliger le dégât d'une éclaboussure.

Types de Projectiles similaires à des Grenades

Les dégâts dûs à l'**acide** sont particulièrement hideux. En plus de laissser des cicatrices éventuelles (ce dont seul le MD est juge), ces dégâts ne peuvent être guéris par la régénération. L'acide est donc très utile contre les créatures pouvant se régénérer, telles que les trolls, mais il est très rare.

L'eau bénite affecte la plupart des morts-vivants et créatures des plans d'existence Inférieurs. Elle n'a aucun effet contre une créature sous forme gazeuse ni contre les morts-vivants n'ayant pas de forme matérielle.

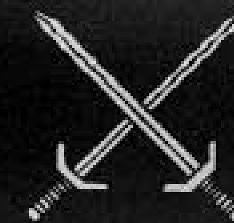
L'eau maudite (l'équivalent de l'eau bénite et utilisée par des prêtres maléfiques) affecte les paladins, les créatures dont le but est de défendre le bien (lammasu, shedu, etc.) et celles venant des plans supérieurs.

L'eau bénite (ou maudite) affecte ces créatures de la même manière que l'acide, leur causant des dégâts qui ne peuvent disparaître par régénération et qui doivent être soignés par les moyens usuels.

L'huile ne cause des dégâts que lorsqu'elle est enflammée. Ceci requiert normalement une procédure en deux étapes: recouvrir la cible d'huile inflammable, puis y mettre le feu. L'utilisation d'huile enflammée requiert donc souvent deux jets d'attaque.

L'huile enflammée frappant directement un personnage brûle pendant deux rounds, causant 2d6 points de dégât lors du premier et 1d6 points de dégât lors du second.

Le poison n'est généralement pas très utile en tant qu'arme de jet. La plupart des poisons ne font effet que s'ils frappent leur victime de plein fouet, et encore, à condition d'atterrir dans la mâchoire béante de



quelque très grande créature. Les poisons de contact ont un effet normal s'il se répandent directement sur la victime. La page 85 contient les informations utiles sur les effets des différents poisons.

Les Rochers en tant que Projectiles

Les rochers lancés son traités de la même façon que les projectiles similaires à des grenades, même s'ils n'explosent pas. Les rochers tendent à rebondir après l'impact initial et peuvent frapper plusieurs personnages d'une seule attaque. Ils peuvent dévaster les formations serrées.

Lorsqu'une attaque s'effectue en lancant un rocher, déterminez la cible, le nombre requis pour toucher, et la dispersion (dans le cas d'un échec) selon les règles définis pour les projectiles similaires à des grenades. La distance de dispersion devrait être doublée toutefois. Si le rocher est dispersé à droite ou à gauche, il se déplace à environ de 45 à 60 degrés hors de la ligne d'attaque originale. Un rocher se déplace le long de cette nouvelle ligne de 3d10 x 30cm. Si les cibles sont dans une aire relativement ouverte (un groupe marchant au travers d'un champ enneigé par exemple), il y peu de chance que quelqu'un soit frappé par le rocher bondissant hors course.

Si le rocher, selon sa nouvelle ligne, passe dans un espace où se trouve un personnage (ou monstre), jetez un nouveau jet de combat (recalculez le TAC0 si nécessaire) en ajustant ce nouveau jet d'une pénalité de -2 pour chaque 3 mètres, ou fraction de 3 mètres, que le rocher a parcouru depuis son impact initial.

Si les personnages sont dans un espace où les déplacements sont restreints (une formation de piquiers ou un grand nombre d'aventuriers dans un corridor de 3m de large). Un jet de combat pour le rocher n'est pas nécessaire: le rocher frappe toutes les cibles sur son chemin.

Le dégât d'un rocher après dispersion est moindre qu'un coup direct: déterminez le dégât normal et soustrayez du nombre obtenu la distance en unité de 30cm. Le résultat est le dégât infligé à la cible.

Attaques Spéciales

Certains PNJs (et même des PJs) ont des talents qui peuvent entrer en jeu durant un combat, mais qui ne relèvent d'aucunes règles standard. Ces exceptions sont dissertées ci-dessous.

Attaque par l'Entremise de Créatures Charmées

Il y aura des fois lorsque des créatures charmées, peut-être même des personnages-joueurs, seront forcées à combattre leurs compagnons. Lorsque ceci arrive, souvenez-vous que la créature, PNJ ou personnage-joueur ne contrôle plus ses actions.

Si un personnage-joueur est forcé de combattre ses amis, il doit le faire de façon efficace. Lutte ou pugilat n'est pas acceptable si le personnage possède une meilleure option. Toutefois, le personnage charmée ne peut utiliser que les habiletés évidentes à son nouveau (et, on l'espère temporaire!) maître. Donc, si un guerrier charmé porte une épée à ses côtés et transporte un *javelot de foudre*, il se battra avec son épée à moins qu'il soit ordonné de faire autrement. Le maître dans ce cas ne pourrait le forcer à utiliser son *javelot* à moins qu'il ne sache que le guerrier en a un.

Pareillement, le maître d'un magicien charmé doit connaître quels sorts sa marionnette possède et lesquels il a mémorisé. Ceci se fait tout simplement en le demandant. Par contre, due a l'état de charme du magicien, il y a 25% de chances qu'il invoque un sort dommageable à sa personne et son maître. Faire confiance aux lanceurs de sorts charmés est une aventure risquée.

Limites des Créatures Charmées

Une créature charmée à deux limites critiques sur les actions qu'elle peut entreprendre.

Premièrement, elle ne peut exécuter des ordres demandant une initiative personnelle. Le maître ne peut dire "Combat avec ton objet magique la plus puissante!" puisque ceci demande une décision de la part de la créature charmée.

Deuxièmement, la créature charmée n'obéira pas aux ordres qui mèneraient évidemment à sa perte. Puisque le combat se compose de plusieurs facteurs, ce n'est pas une situation évidente, même dans des situation désespérées.

Les Degrés de Charme

Il y a deux degrés de charme dans AD&D, celui des monstres et celui des personnages.

Le pouvoir de charme des monstres, tel un vampire, rende la communication verbale inutile: la créature charmée comprend les désirs des monstres mentalement, peu importe le langage parlé par chacun. Un personnage charmé par ce pouvoir obéit totalement les ordres de son maître, au moins dans la limite de ses capacités et des règles ci-dessus.

Le pouvoir de charme des personnages est plus limité. Le maître doit être compris par la créature charmée, préférablement en utilisant le même langage. Sinon les créatures charmées peuvent essayer de suivre les gestes de mains de leurs maîtres. Ceci peut devenir très amusant et encourager une situation de jeu de rôle!

Attaques du Regard

Les monstres possédant une attaque du regard, tel le basilic, affectant un adversaire en croisant simplement son regard. Ceci rend ces créatures très dangereuses, car le regard le plus furtif peu être mortel.

Les personnages regardant directement de telles créatures afin de les combattre, ou ceux qui sont surpris par la créature, croisent automatiquement le regard de la créature. Ces infortunés personnages doivent effectuer le jet de sauvegarde approprié (page 76) ou souffrir les effets de cette attaque.Ces personnages subissent cette attaque du regard à chaque round qu'ils attaquent. Dans des groupes nombreux, seule la ligne de front peut croiser le regard, une situation évitable si le personnage attaque par derrière, là où la créature ne peut voir.

Les personnages peuvent essayer d'éviter le regard en regardant dans la direction générale de la créature, sans la regarder dans les yeux. Ceci permet aux personnages de voir suffisamment leur cible et d'attaquer sans pénalités, tout en évitant ce pouvoir. Néanmoins,il y a 20% de chances chaque round qu'accidentellement un attaquant croise le regard de la créature.

Finalement, un personnage peut éviter complètement le regard ou fermer les yeux lorsqu'il attaque la créature, prévenant toute chance de croiser le regard de la créature. Ceci est comme combattre dans le noir, et le personnage subit toutes les pénalités découlant du combat lorsqu'aveugle.

Plus sûre que toutes ces méthodes est l'utilisation d'une surface réfléchissante : un miroir ou un bouclier superbement poli deviennent très utiles. L'effet des attaques de regard ne se transmet pas par réflection; il est donc sûr d'observer un basilic ou une méduse à l'aide d'un miroir.

Les créatures dotées de ce pouvoir peuvent choisir de ne pas l'utiliser. En ce cas,

c'est la créature qui évite de regarder les personnages. Ne croisant pas leurs regards, le pouvoir ne peut les affecter. Les créatures assez intelligentes pour parlementer choisissent de faire ceci à l'occasion.

Talents Innés

Les créatures spécialement puissantes possèdent des talents innés, des pouvoirs magiques qu'elles peuvent utiliser à volonté. La majorité de ces talents fonctionne comme des sorts. Ainsi, un lutin capable de provoquer la confusion a le même pouvoir qu'un personnage ayant le sort de Confusion. Les créatures capables de devenir invisibles à volonté utilisent les règles standard de sort d'*Invisibilité*.

Les talents innés diffèrent des sorts d'une manière importante toutefois. Contrairement aux sorts, les talents innés sont des pouvoirs naturels ne requérant ni temps d'incantation, ni éléments (bien qu'il y ait un ajustement à l'Initiative), incluants gestes ou mots, à moins que ces choses soient utilisés pour ajouter une touche dramatique: le monstre pointe avec désinvolture la cible de son sort et sourit au groupe à grandes dents. Les talents innés sont déclenchés par le plus simple exercice mental de la créature.

Pour le reste, les talents innés fonctionnent de la même manière que les sorts. Ils ont la même portée, zone d'effet et durée que le sort de même nom. Lorsque la puissance du sort varie selon le niveau de l'invocateur, on présume que la créature a un niveau d'expertise égale à ses Dés de Vie. Si cela fait que la créature serait de niveau insuffisant pour invoquer le sort, le niveau minimum pour l'utiliser est présumé.

Les talents innés peuvent généralement être utilisés une fois par round. De plus, une créature ne peut utiliser un tel pouvoir, puis attaquer dans le même round.

Les Souffles comme Armes

Certaines créatures de jeu d'AD&D possèdent des souffles, le plus mémorable étant le tonnerre de flamme craché par un dragon rouge. Ces armes affectent une zone d'effet en forme de cône. Un des points du cône est (évidemment) la bouche du dragon et le souffle s'élargit vers l'avant. Aucun jet de combat n'est nécessaire. Toutes les créatures et les personnages dans la zone d'effet doivent réussir le Jet de Sauvegarde approprié ou souffrir les conséquences d'une attaque de souffle réussie.

Les créatures possédant un souffle infligent 1d8 points de dégât par Dés de Vie à moins qu'il ne soit indiqué autrement. Heureusement pour les personnages-joueurs, cette puissante forme d'attaque à un nombre limité d'utilisation par jour selon la créature.

Défenses Spéciales

La plus grande partie de ce chapitre a jusqu'ici été consacré à l'attaque. Il est temps de se tourner vers la défense. Il existe plusieurs moyens d'éviter de recevoir des dégâts. Deux des plus courant sont le *jet de sauvegarde* et la *résistance à la magie*. Plus rare, car réservée aux clercs et aux paladins, est la capacité de *repousser les morts-vivants*.

Le Jet de Sauvegarde

Le *Jet de Sauvegarde* (JS) est un jet de dé donnant aux créatures et aux personnages une chance - même infime - d'éviter une destruction certaine (ou à tout le moins d'atténuer les dégâts d'une attaque réussie).

La plupart du temps, le jet de sauvegarde représente un acte instinctif de la part du personnage: plonger à terre juste avant qu'une *Boule de Feu* ne fasse rôtir son groupe, bloquer son esprit juste avant que ne s'engage une bataille mentale, détourner la plus grande partie d'un jet d'acide à l'aide d'un bouclier. L'action exacte n'est pas importante. Les joueurs et les MDs trouveront des solutions vivantes et colo-

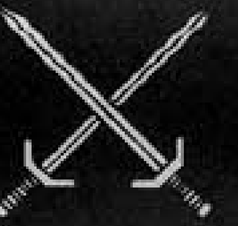
Tableau 46: Jets de Sauvegarde des Personnages

Classe et Niveau d'Expérience		Paralysie, Poison ou Mort Magique	Bâton, Bâtonnet ou Baguette	Pétrification ou Métamorphose*	Souffle**	Sort***
Combattants						
	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magiciens						
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Prêtre						
	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	6	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Roublard	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5

* Excluant la Baguette de Métamorphose

** Excluant ceux qui causent la pétrification ou la métamorphose

***Excluant ceux pour lesquels un autre JS est requis: mort, pétrification, métamorphose, etc.



rées pour expliquer la réussite ou l'échec d'un jet de sauvegarde. Les explications trouvées selon la situation augmentent le plaisir de jouer.

Lancer des Jets de Sauvegarde

Pour faire un jet de sauvegarde, un joueur lance 1d20. Le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur du jet de sauvegarde du personnage. Celle-ci varie selon le groupe et le niveau du personnage, ainsi que selon le type d'attaque qu'il tente d'éviter. Les valeurs des jets de sauvegarde des personnages figurent dans le Tableau 46.

Les jets de sauvegardes se lancent dans les situations les plus diverses: attaques mettant en jeu "Paralysie, Poison ou Mort Magique"; "Pétrification ou Métamorphose"; "Bâton, Bâtonnet ou Baguette Magique"; "Souffle" et "Sorts". Le type de jet de sauvegarde que doit lancer le personnage est déterminé par le sort, le monstre ou l'objet que la situation met en jeu.

Les monstres utilisent également le Tableau 46. Toutefois, ils ne trouveront pas leurs valeurs de jets de sauvegarde selon le groupe et le niveau, puisqu'ils n'ont ni l'un ni l'autre.Toutes les créatures sauvegarde contre le Poison et la Mort Magique ou niveau égale à leurs nombres de Dés de Vie. Les monstres sauvegardent contre tous les autres genres d'attaques à ce même niveau.

Les créatures sans Intelligence (moins que l'intelligence dite animale) sauvegardent à un niveau égal à la moitié de leurs nombres de Dés de Vie.Tout ajout à leurs Dés de Vie est compté aussi selon proportion de quatre points, ou toute fraction de, vaut un Dé de Vie. Donc, une créature intelligente de 5 + 6 Dés de Vie sauvegarderait au niveau 7: 5 Dés de Vie +1 pour les 4 premiers points +1 pour les 2 points additionnels. Une créature non intelligente au même nombre de Dés de Vie, 5-6, sauvegarderait au 4ième niveau (arrondi à l'entier supérieur) contre toutes les attaques sauf le Poison et la Mort Magique.

La majorité des monstres utilise la table de groupe "combattant". Toutefois, ceux qui ont des habiletés d'autres classes utilisent la valeur de sauvegarde le plus favorable. Une créature capable de se battre physiquement et d'utiliser un fort nombre de sorts pourrait utiliser le groupe qui ressemble le plus à leurs talents. Un fongoide qui ne peut lancer que des sorts utiliserait le groupe "Magicien" pour déterminer leurs valeurs de jets de sauvegarde.

Hiérarchie dans les Jets de sauvegarde

Le type de jet de sauvegarde requis par une situation ou un objet est parfois peu clair, ou bien plusieurs catégories semblent convenir. Pour cette raison, les types de jets de sauvegarde du Tableau 46 sont indiqués par ordre d'importance, de "Paralysie, Poison et Mort Magique" à "Sorts".

Imaginons que Fingil soit frappé par le rayon d'une *Baguette de Métamorphose*. Un jet de sauvegarde contre les Baguettes pourrait tout aussi bien s'appliquer q'un jet de sauvegarde contre la Métamorphose. C'est le premier qui sera jeté, car son degré de priorité est supérieur.

Les catégories de jets de sauvegarde sont les suivantes:

JS contre la Paralysie, le Poison et la Mort Magique : On l'utilise chaque fois qu'un personnage est affecté par une attaque paralysante (quelle qu'en soit la source), par du poison (de n'importe quelle virulence), ou par certains sorts et objets magiques qui causent la mort immédiate (comme le précise leur description). Ce jet de sauvegarde peut également être utilisé dans des situations où une volonté et une résistance physique exceptionnelles sont requises.

JS contre Bâtons, Bâtonnets et Baguettes : ce JS est utilisé chaque fois qu'un personnage est attaqué par les pouvoirs d'un bâton, bâtonnet ou d'une baguette magique. Ce jet s'applique à condition qu'un JS de priorité supérieure n'entre pas en jeu. Ce jet de sauvegarde est parfois utilisé lorsqu'un personnage affronte une magie provenant d'une source inhabituelle.

JS contre la Pétrification ou la Métamorphose : on l'utilise chaque fois qu'un personnage est changé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, sort ou objet magique, autre qu'une baguette. Il peut aussi s'appliquer lorsqu'un personnage doit supporter une altération massive de son corps tout entier.

JS contre les Souffles : un personnage utilise ce JS lorsqu'il se trouve face à des monstres dont une des armes est le souffle, particulièrement le meurtrier souffle des dragons. On peut aussi s'en servir dans les situations où un mélange d'énergie et de Dextérité devient un facteur crucial de survie.

JS contre les Sorts : ceci s'utilise chaque fois qu'un personnage tente de résister aux effets d'une attaque magique, effectuée soit par un lanceur de sort, soit par l'intermédiaire d'un objet magique, à condition qu'aucun autre type de jet de sauvegarde ne soit spécifié. Ce JS peut aussi servir dans le cas d'attaques échappant à toute autre classification.

Rater Volontairement un Jet de sauvegarde

Si la cible choisit volontairement de ne pas résister aux effets du sort ou à l'attaque spéciale, aucun jet de sauvegarde n'est lancé. C'est le cas même si le personnage a été trompé sur la nature exacte du sort. Lorsqu'il annonce qu'il ne résiste pas à la puissance du sort, celui-ci produit son plein effet.

L'intention de ne pas résister doit cependant être annoncée clairement ou instillée par la ruse. Si un personnage est attaqué par surprise, il bénéficie d'un jet de sauvegarde normal. Le MD peut modifier celui-ci, diminuant les chances de succès si la situation le justifie. Un personnage non volontaire ne devrait se voir refuser un jet de sauvegarde que dans les cas de tromperie les plus extrêmes.

Tests de Trait en guise de Jets de sauvegarde

Lorsqu'un personnage tente d'éviter un danger en utilisant l'un ou l'autre de ses traits, un test de trait pourra être utilisé au lieu d'un jet de sauvegarde.

Exemple : Retando le voleur s'est introduit dans une propriété lorsqu'il entend un crissement au-dessus de lui. Levant les yeux, il s'aperçoit qu'un bloc de pierre lourd de cinq tonnes tombe du plafond, prêt à l'écraser. Il va lui falloir faire preuve de réflexes rapides pour s'échapper, aussi devra-t-il lancer un test de Dextérité.

Modifier les Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde peuvent être modifiés par des objets magiques, des règles spécifiques et des situations particulières. Ces modifications peuvent augmenter ou diminuer leurs chances de succès.

Les ajustements qui augmentent les chances sont donnés sous forme de nombres positifs(+1, +2 etc), ceux qui les diminuent sous forme de nombre négatifs (-1, -2, etc).

Ces ajustements affectent le dé lancé par le personnage et non la valeur de jet de

sauvegarde requise. Ainsi, si Kyrseh avait besoin d'un 11 pour réussir son jet de sauvegarde contre la Pétrification et qu'elle disposait d'un bonus de +1, il lui faudrait toujours obtenir 11 ou plus après tous les ajustements : le +1 serait ajouté au jet, ainsi elle n'aurait qu'à tirer un 10 pour réussir.

De Hauts Scores de Dextérité et de Sagesse donnent parfois des bonus aux jets de sauvegarde. Une grande Sagese protège contre illusions, charmes et autres attaques mentales. Si elle est suffisament élevée, la Dextérité peut procurer aux personnages une chance légérement meilleure d'éviter les effets de Boules de Feu, Eclairs, rochers et autres attaques contre lesquelles l'agileté peut-être utile (Voir Tableaux 2 et 5 du *Manuel des Joueurs*).

Des objets magiques tels que manteaux et anneaux de protection donnent des bonus aux jets de sauvegarde des personnages (ils figurent dans la description des objets en Appendice 3)

Une armure magique ne confère un bonus au jet de sauvegarde que lorsque celui-ci est rendu motivé par une action/ attaque physique, qu'elle soit normale ou magique. L'armure magique ne donne jamais de bonus au jet de sauvegarde contre les gaz (qu'elle ne peut bloquer), le poison (qui agit de manière interne) et les sorts attaquant l'esprit ou ne causant aucun dégât physique.

Exemple: l'armure magique n'accorderait aucune protection contre le poison d'un scorpion géant, les effets suffocants d'un sort de *Nuage Puant* ou la transformation provoquée par un sort de *Métamorphose d'Autrui*. Elle accorde en revanche un bonus aux jets de sauvegarde contre projection d'acide, Désintégration, feux magiques et normaux, sorts causant des dégâts et chutes (à condition, dans tous les cas, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé). Les autres situations doivent être gérées cas par cas par le MD.

Certains sorts et objets magiques spécifiques ont un effet bon ou mauvais sur les jets de sauvegarde des personnages. Des sorts forcent souvent la victime à lancer son JS ave une pénalité, ce qui les rend dangereux même lorsqu'ils semblent anodins (les informations à ce sujet figurent dans la description des sorts ou dans la section des objets magiques).

Quoique dangereux, les **poisons mineurs** sécrétés par la vermine, par exemple celui d'un mille-pattes géant, restent faibles et ont peu de chances de tuer un homme en bonne santé. Pour recréer cet effet dans le jeu, un bonus sur le jet de sauvegarde des personnages affectés est autorisé.

Des situations imprévisibles se présenteront à tout moment. Lorsque cela se produit, le MD doit décider du bien fondé d' ajustements aux jets de sauvegarde. En règle générale, ces ajustements dûs à la situation devraient s'échelonner entre +4 et -4. Un clerc maléfique attaqué dans son sanctuaire pourrait fort bien bénéficier d'un bonus de +3 sur tous ses jets de sauvegarde, alors que ses adversaires se verraient affligés d'une pénalité de -3. La puissance maléfique de l'endroit peut justifier ces ajustements.

Les ajustements du MD devraient être utilisés parcimonieusement et seulement lorsqu'approprié. S'ils sont constamment utilisés, ils n'auront plus le même impact sur le joueur dont le destin de personnage tient à un seul jet de dé.

Résistance à la Magie

Certains objets ou créatures résistent fortement aux effets de la magie (ou confèrent à d'autres cette résistance). Ceci les rend plus difficiles à affecter par les énergies magiques que des créatures ou objets normaux.

Quelques rares créatures ont une nature extrêmement anti-magique: la magie glisse sur eux, comme l'eau sur les plumes d'un canard. Plus courantes sont les créatures, essentiellement celles qui viennent des plans d'existence extérieurs, qui, vivant dans un pays enchanté, sont emplies de puissantes énergies magiques. La magie est l'air qu'elles respirent, aussi résistent-elles mieux à son pouvoir.

La résistance à la magie est un pouvoir inné, ce qui signifie que le possesseur n'a rien de spécial à faire pour l'utiliser. Il n'a même pas besoin d'être conscient de la menace pour que la résistance fonctionne. Celle-ci fait partie de la créature ou de l'objet et ne peut en être séparée (les créatures peuvent cependant en annuler à volonté les effets).

La résistance à la magie est de plus un pouvoir individuel. Une créature la possédant *ne peut en faire bénéficier d'autres* en leur tenant la main ou en restant auprès d'elles. Seuls les plus rares des objets magiques et des créatures peuvent conférer à d'autres une résistance à la magie.

Cette résistance est donnée sous forme de pourcentage. Pour qu'un effet magique ait une quelconque chance de succès, la résistance à la magie doit être vaincue. La cible de cet effet (celle qui possède la résistance) lance un dé de pourcentage. Si le résultat est supérieur à sa résistance, le sort produit son effet normal. S'il lui est inférieur ou égal, le sort n'a aucun effet.

Effets de la Résistance à la Magie

La résistance à la magie permet à une créature d'ignorer les effets de sorts ou pouvoirs similaires. Elle ne protège pas des attaques faites par des armes magiques ou des forces naturelles pouvant résulter, directement ou non, d'un sort. Elle n'empêche pas non plus la créature protégée d'utiliser ses propres capacités, ni de lancer des sorts. Elle peut être efficace contre des sorts à effet individuel et, dans certaines limites, contre des sorts à zone d'effet.

Si le jet de résistance à la magie échoue, la cible de l'effet magique peut cependant lancer tous les jets de sauvegarde qu'autorise normalement le sort.

Cas où s'applique la Résistance à la Magie

La résistance à la magie ne s'applique que si le lancement d'un sort doit affecter directement la créature ou l'objet résistant. Elle est donc efficace sur un *Projectile Magique* (visant la créature ou l'objet) ou une *Boule de Feu* (endommageant la zone dans laquelle se trouve la créature ou l'objet).

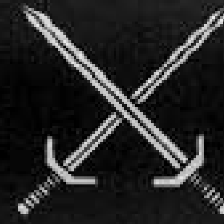
La résistance à la magie n'est d'aucune utilité contre un tremblement de terre causé par un sort. Bien que la créature puisse se blesser, ou même mourir, en tombant dans une crevasse ouverte par le sort, celui-ci était dirigé sur le sol et non sur elle. Les créatures résistant à la magie ne sont pas immunisées contre les conséquences des sorts, seulement conte l'énergie créée ou relâchée par un sort.

Les personnages-joueurs ne disposent pas normalement de résistance à la magie (bien qu'ils bénéficient de jets de sauvegarde contre sorts et autres): cette capacité est essentiellement réservée à certains monstres biens particuliers.

Jets de Résistance à la Magie réussis

Un jet de résistance à la magie réussi peut avoir quatre effets différents, selon la nature du sort auquel on résiste.

Sorts Individuels : Par définition, ces sorts n'affectent qu'une seule créature, qui est seule à faire un jet de résistance à la



magie (si elle en possède). Si un sort de ce type est dirigé contre plusieurs cibles, chacune fait un jet indépendant (exemple: un sort de *Paralysie* visant quatre créatures leur ferait faire à chacune un jet de résistance à la magie, en supposant qu'elles y aient droit).

Si le jet de résistance est réussi, le sort n'a aucun effet sur la créature. Si le sort n'était dirigé que sur une seule cible, il est tout simplement perdu. Sinon, il pourrait tout de même affecter ses autres cibles, si elles-mêmes rataient leur jet.

Sorts à Zone d'effet : Ces sorts ne visent pas une créature mais un point. L'effet en affecte toute la zone comprise dans un cercle déterminé autour de ce point. Un jet de résistance à la magie réussi permet à une créature de ne pas être touchée par les effets du sort. Celui-ci n'en est cependant pas annulé pour autant et continue à affecter tout le reste de la zone.

Sorts Placés : Ces sorts opèrent de façon continue dans un endroit particulier ou sur une créature, un personnage ou un objet déterminé. Un bon exemple est la *Protection contre le Mal*.

La résistance à la magie n'est utilisée que si une créature ou un objet se trouve à l'endroit où opère le sort. Même si c'est le cas, il est possible qu'elle ne s'applique pas (rien ne se passe si le sort n'est pas d'un type pouvant affecter la créature). Ainsi un sort de *Séparation des Eaux* ne s'annulerait pas si une créature résistant à la magie pénétrait dans sa zone deffet. Un sort de *Protection contre le Mal* qui pourrait affecter la créature serait soumis à la résistance de celle-ci.

Si le MD juge qu'un jet de résistance à la magie s'impose et que celui-ci est réussi, le sort placé s'annule (généralement avec un coup de tonnerre dramatique et une bouffée de fumée).

Sorts permanents : La résistance à la magie n'est pas assez forte pour détruire un sort permanent. Celui-ci est cependant annulé (selon les mêmes règles que pour les sorts placés) pour le temps que la créature résistante demeure dans sa zone d'effet.

Ainsi une créature résistant à la magie pourrait franchir un *Mur de Force* permanent comme si celui-ci n'existait pas. Il se reformerait cependant dès que la créature serait passée (ce qui signifie que personne d'autre ne pourrait passer).

Repousser les Morts-Vivants

Une capacité importante et fort utile des prêtres et des paladins est celle qui leur permet de repousser les morts-vivants. C'est un pouvoir conféré au personnage par sa divinité. Les druides ne peuvent pas repousser les morts-vivants. Les prêtres de mythologies spécifiques en sont capables si le MD le permet.

Par l'intermédiaire du prêtre ou du paladin, la divinité manifeste une portion de sa puissance, terrifiant les créatures mortes-vivantes maléfiques ou les détruisant radicalement. Cette puissance devant être canalisée par un être mortel, le succès n'est cependant pas toujours garanti.

Lorsqu'il rencontre des morts-vivants, un prêtre ou un paladin peut tenter de les repousser. Souvenez-vous que le pouvoir du paladin fonctionne en cette matière comme celui d'un prêtre possédant deux niveaux de moins que lui : un paladin de niveau 5 utilise donc la colonne 3 du Tableau 47. Une seule tentative peut-être effectuée par rencontre et par personnage, mais plusieurs personnages différents peuvent faire un jet en même temps (les résultats sont déterminés individuellement).

Tenter de repousser les morts-vivants constitue une action, prend un round et se produit au moment où le personnage a l'initiative (les morts-vivants ont donc une chance d'agir avant d'être repoussés). La simple présence du personnage est insuffisante : il doit y ajouter une touche théâtrale. La parole et les gestes sont importants, aussi le personnage doit-il avoir les mains libres et pouvoir parler. Contrairement au lancement d'un sort, ce pouvoir n'est cependant pas interrompu si le personnage est attaqué pendant qu'il fait sa tentative.

Pour gérer ce type de situation, reportez-vous au Tableau 47. Cherchez l'intersection entre le type ou le nombre de Dés de Vie des morts-vivants et le niveau du prêtre (deux niveaux de moins pour un paladin). S'il s'agit d'un nombre, lancez 1d20: si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à la valeur donnée, la tentative est couronnée de succès. Si l'intersection de la ligne et de la colonne considérée est un "R", les morts-vivants sont repoussés sans qu'il soit besoin de faire un jet. Si c'est la lettre "D" qui figure dans le tableau à l'endroit considéré, la tentative détruit totalement les monstres.Un tiret (-) signifie que le prêtre ou le paladin de ce niveau est incapable de repousser ce type de mort-vivant particulier. *Une tentative réussie de*

Tableau 47: Repousser les Morts-Vivants

Type ou DV du Mort-Vivant	Niveau du Prêtre †											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette ou 1 DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule ou 2 DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre ou 4 DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en Peine ou 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie ou 7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre ou 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire ou 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Liche ou 11 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Spécial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* 2d4 créatures supplémentaires du même type sont repoussées.

** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du Plan Matériel Négatif animés d'une volonté propre, certaines puisances Majeures et Mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs

† Les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs.

repousser ou de détruire des morts-vivants affecte 2d6 de ces créatures. Si les morts-vivants forment un groupe varié, ce sont ceux qui ont le moins de dés de vie qui sont repoussés les premiers.

Un seul jet est fait, quel que soit le nombre de morts-vivants que tente de repousser un personnage au cours d'un round donné. Le résultat est lu individuellement pour chaque type de mort-vivant.

Exemple: Valdar, prêtre de niveau 7, et son groupe sont attaqués par deux squelettes, menés par un nécrophage et un spectre. Le résultat de la tentative de répulsion est 12.

Le joueur de Valdar cherche dans le tableau les trois types de morts-vivants présents, *utilisant le même résultat: 12.* Les squelettes sont détruits (comme Valdar l'avait prévu). Le nécrophage est repoussé (il fallait obtenir au moins 4 sur le dé). Le spectre continue cependant à s'avancer, indemne (il fallait un 16).

Les morts-vivants contrôlés par quelqu'un (comme les squelettes) se contentent de battre en retraite et de permettre au personnage et à ceux qui l'accompagnent de passer, ou d'achever leurs actions.

Les morts-vivants agissant de leur propre volonté tentent de fuir le personnage qui les repoussse jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue. S'ils ne peuvent s'échapper, ils se tiennent à distance, à plus de 3 mètres du personnage, à condition que celui-ci continue à les repousser (aucun jet supplémentaire n'est requis).

Si le personnage force le mort-vivant indépendant à s'approcher à moins de 3 mètres de lui (en l'acculant, par exemple) l'effet du pouvoir est rompu et le monstre attaque normalement.

Prêtres Maléfiques et Morts-Vivants

Les prêtres maléfiques sont généralement considérés comme des alliés des morts-vivants, ou du moins supposés en partager les aspirations et les buts. Il leur est donc impossible de repousser ces monstres. Ils peuvent cependant tenter de les commander en leur imposant leur volonté.

Ce processus est identique à une tentative de les repousser. Il est possible de commander au maximum 12 morts-vivants. Un résultat "R" signifie que les morts-vivants obéissent automatiquement au prêtre, un résultat de "D" qu'ils en deviennent aussitôt les esclaves complets. Ils exécutent ses ordres au mieux de leurs talents et de leur intelligence jusqu'à ce qu'ils soient repoussés, commandés ou détruits par un autre prêtre.

Les prêtres maléfiques ont aussi la capacité d'affecter les paladins, les repoussant comme s'ils étaient des morts-vivants. L'esprit de ces preux étant bien plus difficile à asservir, il est nettement moins aisé de les repousser.

Un prêtre maléfique tentant de repousser un paladin le fait comme s'il possédait trois niveaux de moins qu'en réalité. Ainsi un prêtre de niveau 7 utiliserait la colonne des niveaux 4. Il n'aurait qu'une chance très mince de repousser un paladin de niveau 7 (7 DV) et n'aurait aucun pouvoir sur un paladin de niveau 8. C'est le niveau du paladin (considéré comme un nombre de Dés de Vie) qui détermine la ligne à utiliser. Contre les paladins, un résultat de "D" est toujours considéré comme un "R".

Immunité aux Armes

Certains monstres, les lycanthropes et les morts-vivants très puissants (les vampires par exemple) particulièrement, sont immunisés contre les attaques d'armes normales. Les attaquants ont besoin d'armes spéciales pour les vaincre. Les plus communes sont les armes d'argent et magiques.

Les conditions nécessaires que doivent remplir les armes spéciales sont détaillées dans la description de la créature de cette façon "Armes d'argent ou magie pour attaquer" ou "armes +2 ou mieux pour frapper", ou quelque description similaire. L'arme décrite, ou une de plus grande puissance, doit être utilisées pour endommager et vaincre la créature ou monstre. Notez que les armes magiques ont considérablement plus de puissance que les armes d'argent, et chaque bonus (ou plus) de l'arme est une indication de sa puissance: évidemment, une *épée* +2 est plus puissants qu'une *épée* +1.

Même les créatures immunisées à l'effet de certaines armes peuvent être affectées par des sorts magiques, à moins qu'une immunité spécifique contre un sort, ou un groupe de sorts, ne soit mentionnée dans la description de la créature du *Bestiaire Monstrueux*.

Effets des Touchers d'Armes

Lorsqu'une créature est frappée par une arme à laquelle elle est immunisée, l'attaque semble portée une blessure visible. Néanmoins, aucun point de dégât est infligé.

Par exemple, un vampire traverse à grand pas le hall vers les personnages-joueurs. Pris de peur, ils lâchent une vollée de flèches dans sa direction. Trois le frappent, mais il ne ralentit même pas. Ils observent, absourdis alors qu'il arrache dédaigneusement les flèches de son corps et les jette de côté. Alors qu'il s'approche d'eux, Bartholomé s'élance et le frappe avec son *épée* +3. L'air de confiance du vampire s'évanouit dans une rage de douleur, alors qu'il s'aperçoit qu'un de ces mortels l'a réellement blessé !

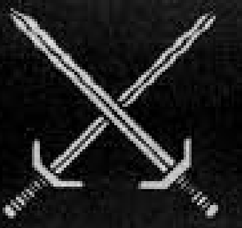
Armes d'Argent

Lorsque confronté à une créature immunisé à tout sauf une arme d'argent, les joueurs réaliseront (probablement à leurs dépens) que ce n'est pas n'importe qu'elle arme d'argent qui les sortira de ce pétrin. Les armes ordinaires plaquées d'une fine couche d'argent ne valent rien. L'arme tout au moins sa lame ou partie causant les dégâts, doit être faite d'argent pur. De telles armes sont fabriquées sur commande seulement. De plus, l'argent n'est pas le métal de choix pour une arme et cette dernière ne peut-être utilisée négligemment pour la routine de tous les jours.

Pour conserver son efficacité et sa forme, une arme d'argent ne devrait être utilisée que lorsque le besoin se fait sentir. Bien qu'il n'existe aucune règle empêchant une utilisation constane (il y a trop de facteurs à considérer!). Soyez prêts à surprendre vos joueurs utilisant constamment des armes d'argent: "Ciel, lorque tu as frappé l'orque en armure de plates avec ton épée d'argent, ta lame s'est tordue!" ou "Tu sais, tu as tellement usé ta lance à pointe d'argent que cette dernière ne vaut plus grand chose. C'est comme si tu utiliserais une masse difforme pour combattre ce loup-garou et ça ne fonctionne pas du tout".

Créature contre Créature

La première logique soulevée pour certains est: "Comment est-ce que les créatures combattent ces monstres immunisés? En ce qui concerne les monstres, un nombre suffisant de Dés de Vie leur permet d'attaquer efficacement les créatures immunisées tout comme si les monstres combattaient avec des armes magiques. Le tableau 48: indique le Dés de Vie et leurs équivalents en termes d'armes magiques.



Ces équivalences s'appliquent seulement aux monstres! Les personnages-joueurs et PNJs ne peuvent bénéficier de cette règle.

Tableau 48. DÉS DE VIE vs IMMUNITÉ

Dés de Vie	Affecte les créatures requérant
4 + 1 ou plus	Arme +1
6 + 2 ou plus	Arme +2
8 + 3 ou plus	Arme +3
10 + 4 ou plus	Arme +4

Utilisation des Monstres Immunisés

Les monstres dotés de puissantes immunités doivent être utilisés avec précaution. Les joueurs se fient à leur MD afin qu'il présente des situations où ils peuvent gagner. N'utilisez pas de monstres immuniser à moins que le groupe ne dispose des moyens pour les vaincre. (A moins qu'il n'y ait toute autre raison pour la situation!).

Cela ne veut pas dire que tout le groupe doit avoir une arme efficace contre le monstre, mais du moins deux membres du groupe devraient posséder une telle arme. Evitez les situations dépendant des actions d'un seul personnage: cela est peu plaisant pour les autres joueurs et plus d'une chose peut mal tourner si le personnage en question ne coopère pas ou est mis hors de combat.

L'avertissement ci-haut n'est qu'un avertissement: ce n'est pas une règle. Il y aura des situations où l'utilisation de telles créatures engendrera du jeu créatif et amusant.

Par exemple, présumons que le groupe débute une aventure impliquant beaucoup de loups-garous. Dès le départ, ils combattent pas une créature velue et leurs armes semblent inefficaces. Si cette créature n'est pas rapidement vaincue par le truchement de sorts, elle attaque férocement (mais ne tue personne) avant de s'enfuir pour quelques raisons. En peu de temps, les joueurs devineront ce qui se passe, et ce dont ils ont besoin, et obtenir des armes appropriées peut devenir une partie de l'aventure même.

Les créatures immunisées peuvent aussi être utilisées afin de contrôler un groupe de personnages devenu abusif ou simplement trop puissant. Néanmoins, l'utilisation de telles créatures devraient être extrêmement rare.

Moral

Le vieux dicton "la meilleure défensive est une bonne offensive", est toujours vrai à AD&D. Et la meilleure façon d'éviter les dégâts est de vaincre son ennemi au point qu'il désire ramper sous une pierre ou, encore mieux, il part en déroute. C'est ici qu'entre en jeu les tests de moral.

Le gnoll devant Bartholomé écrase de sa mace le bouclier du guerrier, alors que la chaleur brûlante d'un éclair rase le côté droit de sa tête. Instantanément, la chaleur est suivie d'un tonnerre résonnant en ses oreilles.Durant tout ce temps, une vile petite créature essaie de gruger ses tibias. Mais Bartholomé ne casse pas: il reste d'acier, calme, en contrôle de lui-même, parce que le joueur dirigeant le personnage le dit. La même chose ne peut-être dite des monstres.

Dans presque toutes les situations, les joueurs devraient être ceux qui décident des actions de leurs personnages. Un MD ne devrait jamais dire à un joueur, "Ton personnage décide qu'il ne veut plus se battre et détale", à moins que le personnage ne soit charmé, et donc contrôlé par le MD.

Suggérez qu'un personnage fasse ceci ou cela est plus que correct, mais un MD ne devrait pas forcer un personnage-joueur à faire quelque chose simplement en insistant. C'est seulement lors de circonstances inusités (*charme, peur* magique, ou autre) que le MD dicte les actions d'un personnage-joueur.

Il en est tout autrement des monstres et PNJs. Le MD décide de leurs actions, essayant de se mettre à la place de chaque créature.

En combat, se mettre à la place d'une créature signifie que le MD décide quelles actions prendre et jusqu'à quel point elle désire se battre: le moral de la créature.

Généralement, monstres et PNJs désirent vivre autant que les personnages-joueurs. La majorité se retire lorsqu'un combat tourne mal. D'autres paniquent et s'enfuient, au point d'abandonner leurs armes. S'ils croient pouvoir se faire épargner, des adversaires plus intelligents pourraient se rendre. Certains, du genre assoiffés de sang ou sans cervelle, combattront jusqu'à la mort, mais cela est plutôt rare. Ce sont les parties intégrantes du moral, parties qui devront être définies par le MD, et décidées soit par jeu ou par jets de dés et règles.

La Solution "Jeu"

La première (et meilleure) manière de trancher sur le moral est de déterminer le tout sans lancer de dés ou consulter certaines tables. Ceci permet le plus grand choix et prévient certains illogismes (à moins que le MD ne soit illogique). Pour décider ce qu'une créature fait, pensez à ses objectifs et ses raisons pour se battre.

Les créatures inintelligentes et d'intelligence animale attaquent le plus souvent pour se nourrir ou protéger leurs tanières. Peu attaquent pour le simple plaisir de le faire.

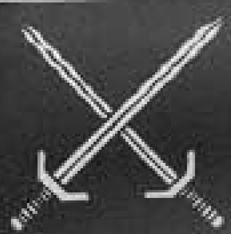
Celles qui se battent, pous se nourrir attaquent ce qu'elles chassent habituellement. Un lion de montagne n'attaque généralement pas les humains et ne les chasse pas de la même façon qu'un chevreuil. De telles créatures laissent passer sans problèmes un groupe d'aventuriers, sans même se montrer si possible. Seulement lorsque la créature est proche de sa tanière que les chances de combat augmentent. Les animaux se battent afin de protéger progéniture et territoire.

Lorsqu'elles s'engagent en combat, les animaux et autres créatures combattent rarement jusqu'à la mort. Lorsqu'en chasse, ils essaient surtout de s'enfuir, encore plus s'ils sont blessés. Leur intérêt est "nourriture". S'ils ne peuvent l'obtenir facilement, ils essaieront ailleurs. Plus souvent qu'autrement, ce n'est que lorsque des animaux sont acculés, ou que leurs progénitures sont menacées, qu'ils sacrifieront leur propre vie.

Evidemment, dans une partie d'AD&D, une créature peut attaquer et se battre jusqu'à la mort si cela ajoute un certain drame au jeu. Par exemple, présumons qu'un groupe de personnages voit un grizzly bloquant leur chemin. Au lieu d'attendre sagement (et sagement!) que ce dernier se traine les pattes ailleurs, le groupe décide d'en faire un porc-épic avec leurs arcs. Enragée, la bête attaque le groupe dans une furie, blessant certains personnages sérieusement et leurs apprenant une importante leçon avant de mourir.

Les créatures intelligentes ont des motivations plus complexes. Le MD décide ce qu'elles désirent. Haine, avidité, peur, survie et faim sont toutes des motivations, mais pas toutes valent la peine de risquer sa vie.

Pour déterminer la motivation de créatures intelligentes, considérez les actions



des personnages-joueurs. Combien de fois se battent-ils jusqu'à la mort? Pourquoi? A quel moment est-ce qu'ils se retirent d'un combat? Ce n'est qu'une suggestion, mais elle pourraît être utile.

Certainement, les groupes de PNJs agiront approximativement comme les personnages-joueurs: s'enrichir et s'améliorer. Ils sont très peu intéressés à mourir. D'un autre côté, les membres de quelque secte fanatique pourraient, sans arrière-pensée, sacrifier leurs vies pour la cause... bien que certains ont reconsidéré le tout à la dernière minute.

Le moral des PNJs et créatures intelligentes devraient refléter leurs personnalités. Si un PNJ a été peint comme un peureux, il est fort improbable qu'il gambade en sifflant dans les crocs de la mort. Un autre, reconnu pour sa loyauté quasi-servile, tiendrait les rangs prêt à mourir pour protéger maître ou amis. Il y a plus d'un choix, et AD&D fonctionne mieux lorsqu'une personne tranche, pas les dés.

La Solution "Dés"

Parfois, il y a tout simplement trop de choses qui se passent en même temps pour gérer les réactions et motivations de tous les participants. A ce moment, utilisez le système suivant pour déterminer le moral d'une créature ou PNJ. N'utilisez *jamais* ce systeme pour un personnage-joueur!

Premièrement, ne testez pas le moral à chaque round de combat. Mais à part le fait que ceci ralentisse le jeu, cela engendre des batailles déséquilibrées et peu réalistes: toute personne entrant en combat s'attend à un certain risque. Seulement lorsque le danger devient trop grand devrait-on vérifier le moral. Quand le MD fait un test de Moral, c'est une question de jugement, mais les suggestions suivantes sont à considérer.

Testez le Moral de Monstres ou PNJs Quand:

- ils ont été surpris (valide seulement lors du premier round après les effets de la surprise);
- opposés à une force évidemment supérieure;
- un allié est abattu magiquement;
- 25% de leur groupe est tombé;
- 50% de leur groupe est tombé;
- un compagnon est tué après que 50% du groupe est tombé;
- le chef déserte ou meurt;
- opposés à une créature qu'ils ne peuvent afffecter parce que protégée magiquement;
- ordonnés d'accomplir une tâche héroïque dangereuse;
- offerts une forte tentation (soudoiement, chance de voler, etc.)*;
- ordonnés d'être l'arrière-garde (protégeant une retraite);
- ordonnés d'utiliser une charge ou inévocablement un puissant objet magique personnel*;
- offerts une chance de se rendre (et se qualifiant pour une autre situation de test de moral);

* Dans ces cas, le test de Moral peut-être utilisé pour déterminer s'ils acceptent ou refusent.

Evidemment, suivre les suggestions ci-haut aveuglément peut engendrer des situations illogiques et plutôt stupides. Des joueurs, concernant ces conditions/suggestions, peuvent essayer d'abuser les règles. Par exemple, ils peuvent offrir des termes de condition à chaque monstre rencontrés, comptant sur les probabilités de test de moral.

Ne laissez pas les joueurs faire, et ne laissez pas les dés outrepasser la logique ou une situation dramatique bien préparée. Quand des personnages de premier niveau offrent des termes de reddition à un vénérable dragon rouge (espérant un coup de chance sur les dés de toute évidence), rappelez-vous ce que vous dit votre sens pratique: "Non, mais ça va pas!"

Comment faire un Test de Moral

Le Tableau 49 indique le moral de base pour plusieurs types de créatures. Le tableau 50 indique les conditions et situations qui peuvent ajuster le moral de base. Pour lancez un test de moral, trouvez le qualificatif qui se rapproche le plus de la créature. Ajoutez ou soustrayez les ajustements qui s'appliquent à la situation (certains ajustements, tels le nombre de Dés de Vie, peuvent être calculés au préalable). Lancez 2d10.

Si le total des deux dés est égal ou moindre au moral ajusté, la créature est inaffectée et continue de se battre. Si le jet est supérieur, elle panique et s'enfuit (ou prend toute autre action appropriée).

Tableau 49 : MORAL DE BASE

Type de créature	Moral
Monstre inintelligent	18
Animal normal paisible	3
Animal normal prédateur	7
Monstre intelligence animale	12
Monstre semi-intelligent	11
Monstre faible intelligence	10
Humain moyen niveau 0	7
Foule/cohue	9
Milice	10
Troupes, recrues ou désorganisés	11
Soldats réguliers	12
Soldats d'élite	14
Engagés	12
Suivants	15

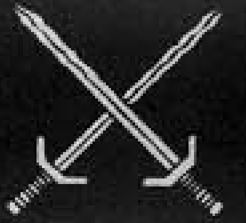
Tableau 50 : AJUSTEMENT AU MORAL

Situation	Ajustement
Abandonné par ses amis	-6
Créature a perdu 25% de ses pv *	-2
Créature a perdu 50% de ses pv *	-4
Créature est d'alignement chaotique	-1
Créature combat un adversaire haï	+4
Créature d'alignement loyal	+1
Créature fut surprise	-2
Créature combat des magiciens ou des créatures utilisant de la magie	-2
Créature d'un demi DV ou moins	-2
Créature de plus d'un demi DV et moins d'un DV	-1
Créature de 4 - 8 DV et plus	+1
Créature de 9 - 14 DV et plus	+2
Créature de 15 DV et plus	+3
Défendant sa terre	+3
Avantage défensif du terrain	+1
Par test de moral supplémentaire requis dans ce round **	-1
Chef d'alignement différent	-1
Allié le plus puissant abattu	-4
PNJ bien traité	+2
PNJ mal traité	-4
Aucune mort ennemie	-2
Surpasse en nombre par 3 contre 1 (ou plus)	-4
En surnombre par 3 contre 1 (ou plus)	+2
Incapable d'affecter l'ennemi ***	-8
Magie ou créature utilisant la magie du même côté	+2

* Ou un groupe qui a perdu ce nombre de personnages ou monstres

** -1 par test requis

*** Les dites créatures sont protégées des attaques magiques ou requièrent des



armes magiques que le groupe ne possède pas.

Echec d'un Test de Moral

Lorsqu'une créature ou PNJ échoue un test de moral, son premier souci est de s'enfuir ou d'éviter la situation qui a engendré le test. Si la créature est en combat, elle essaie de fuir. Si le mage du groupe ennemi jette des éclairs ici et là, elle essaie de s'éloigner de lui.

S'il n'y a pas de fuite possible, le PNJ ou monstre (si assez intelligent) se jette au sol et se rend, pourvu qu'il pense qu'il y ait la possibilité de se rendre. Un gobelin ne se rendra pas à une bande de nains assoiffés de sang, car il sait fort bien comment les nains traitent les prisonniers gobelins. Maintenant si parmi les horribles nains, il y avait un humain aux airs compatissants, peut-être qu'il se rendrait, à condition que l'humain garantisse sa sécurité.

Le degré de panique de la fuite d'une créature dépend du jugement du MD et combien au-dessus du nombre requis était le jet ajusté. Si le résultat était près du nombre requis, la créature tente de se retirer du combat et de trouver un abri proche. Dans le cas contraire, la créature lâche tout et s'enfuit à toutes jambes.

Les créatures d'alignement loyal essaient de se retirer d'une façon relativement organiser, restant ensemble ou fuyant au même endroit. Celles d'alignement chaotique tendent à briser les rangs et fuient de tout bord tout côté.

Exemple de Moral : Alors que les personnages-joueurs traversent d'épais sous-bois, ils tombent sur une bande de 20 gnolls machouillant sur quelque gibier. Il n'y a aucune surprise. Un elfe du groupe cri dans la langue des gnolls "Rendez-vous, vermine de la forêt! Vous n'avez aucune chance! Nous vous laisserons vos misérables peaux!"

Le MD refuse de lancer un test de moral, puisque les gnolls ne savent pas si leurs ennemis sont forts ou faibles. D'ailleurs, le MD voit certaines possiblilités si un combat résulterait de cette rencontre.

Montrant ses dents, les gnolls jettent leurs restes de repas. Le plus grand grogne dans l'argot local, "Je croire toi tromper, chose-arbre. Nous gagner combat. Nous prendre peaux!" Il soulève une énorme masse et attaque. Les deux groupes s'engagent dans une furieurse bataille.

Soudainement, le mage du groupe invoque un *projectile magique*, tuant le plus grand des gnolls. Maintenant le MD fait un test de moral, pour la magie et la perte du chef (appliquant les ajustements requis.)

Le MD décide que les gnolls sont des troupes désorganisées (un groupe de chasse et non de guerre). Leur moral de base est 11. Les gnolls ont un ajustement de -4 (chaotiques, combattant des mages, et plus d'un test requis dans ce round), donnant un moral de 7.

Deux dés à 10 faces sont lancés : résultat de 3 et 2 pour un total de 5. Ils réussissent leur test puisque le résultat est inférieur à leur moral après ajustement. Ils continuent le combat.

Au prochain round, un guerrier PNJ avec le groupe perd 25% de ses points de vie en blessures. Le MD lance un test pour lui en tant qu'engagé. Son moral de base est 12, mais ajusté de -1 (+2 pour des mages avec lui, -2 pour ses blessures et -1 puisque son employeur est loyal bon et que lui-même est neutre), ce qui fait un moral ajusté de 11. Il lance un total de 12: il échoue, de peu, alors il décide de se retirer, se cachant derrière un arbre rapproché, et observe de loin.

Ne faites aucun test de moral pour les personnages-joueurs: les joueurs prennent leurs propres décisions.

Blessures et Mort

Parfois ni la chance, ni le talent, ni les pouvoirs, ni la résistance à diverses attaques ne peuvent empêcher qu'un personnage soit blessé. Une vie d'aventures comporte des risques inévitables. Tôt ou tard, tout personnage sera blessé.

Pour permettre aux personnages d'être héroïques (et pour faciliter le jeu), les dégâts sont comptabilisés de manière abstraite. Tous les personnages et les monstres ont un certain nombre de points de vie. Plus ce nombre est grand, plus ils sont difficiles à vaincre.

Les dégâts sont soustraits des points de vie du personnage (ou de la créature). Si un personnage donnait sur le côté de la tête d'un ogre un coup infligeant 8 points de dégât, ceux-ci seraient soustraits du nombre total de points de vie de l'ogre. Les dégats ne sont pas appliqués spécialement à la tête, ni divisés entre différentes régions du corps. La perte de points de vie est cumulative jusqu'à ce que le personnage meure ou ait une chance de soigner ses blessures.

Schwartz le druide, qui possède 16 points de vie, est blessé par un orque qui lui inflige 3 points de dégât. Quinze minutes plus tard, il rencontre un gnoll qui lui inflige 7 points de dégât. Schwarz a donc reçu 10 points de dégât qui demeureront jusqu'à ce qu'ils guérissent, que ce soit naturellement ou par magie.

Les Blessures

Lorsqu'un personnage frappe un monstre, ou vice versa, la victime reçoit des dégâts. La quantité de ces derniers dépend de l'arme ou de la méthode d'attaque utilisée. Le tableau 44 du chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* indique les dégats que peut infliger chaque arme à des créatures de petite, moyenne ou grande taille. Ces dégâts sont représentés par la valeur d'un dé (1d8, 2d6, etc).

Chaque fois qu'une attaque porte, les dés appropriés sont lancés et les dégâts sont soustraits du nombre actuel de points de vie de la victime. Un orque attaquant avec une épée inflige par exemple les dégât correspondant au type d'épée qu'il utilise. Un troll qui mord une fois puis déchire avec l'une de ses mains griffues inflige 2d6 points de dégât avec ses crocs et 1d4+4 points de dégât par la griffure (le MD trouve ces renseignements dans le *Bestiaire Monstrueux*).

Les dégâts sont parfois indiqués par la valeur d'un dé à laquelle vient s'ajouter un bonus de +1 ou plus. L'attaque de la main du troll, ci-dessus, en est un bon exemple. Ce bonus peut-être dû à une grande Force, à des armes magiques ou à la simple férocité de l'attaque. Le bonus est ajouté au nombre obtenu sur les dés, assurant ainsi une quantité de dégâts minimum. De même, il est aussi possible de voir s'appliquer des pénalités, mais aucune attaque réussie ne saurait causer moins d'un point de dégât.

Parfois une attaque se compose à la fois d'un jet de dé et d'un multiplicateur. Le nombre obtenu sur le dé est multiplié par le chiffre indiqué pour obtenir la valeur des dégâts. Ceci se produit essentiellement dans le cas d'Attaques Sournoises. Dans ces cas, ce sont seulement les dégâts de base causés par l'arme qui sont multipliés, et non les bonus de Force ou de magie: ces derniers sont ajoutés lorsque la valeur tirée à été multiplié.

Dégâts spéciaux

Etre frappé par des monstres ou avec des armes n'est pas la seule manière dont un personnage peut être blessé. Le monde recèle de bien des dangers pour les pauvres aventuriers sans défense, dangers que le MD peut parfois faire surgir avec un sourire. Voici quelques-unes des formes de dégâts les plus déplaisantes.

Chute

Les personnages-joueurs ont une étonnante (et, pour le MD, très amusante) tendance à tomber du haut de choses diverses souvent d'une grande altitude, et la plupart du temps sur une surface dure. Bien que la chute soit en elle-même innoffensive, son arrêt brutal cause généralement quelque désagrément.

Lorsqu'un personnage tombe, il encaisse à l'arrivée 1d6 points de dégât par 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6 (qui pourra être considéré dans le jeu comme correspondant à la vélocité terminale).

Cette méthode est simple et, de plus, assez réaliste pour être incluse dans le jeu. Il ne s'agit pas d'un calcul scientifique de l'accélération, de la vélocité terminale exacte, de la masse, de l'énergie de l'impact, etc. du corps qui chute.

Les lois physiques peuvent en effet décrire le mouvement exacte d'un corps tombant en chute libre, mais on sait peu de choses des effets de l'impact. La durée de la chute n'est pas le seul facteur déterminant la gravité des blessures. On pourrait citer aussi l'élasticité du corps et du sol, l'angle de l'impact, l'onde de choc se propageant dans le corps, la malchance et bien d'autres.

Certaines personnes ont survécu après être tombées de très grandes hauteurs, bien que le phénomène soit assez rare. En 1972, Vesna Vulovic tomba d'une hauteur de 10, 200 mètres et survécut, malgré de très graves blessures. Elle établit ainsi le record actuel. Le sergent de l'armée de l'air Nicholas S. Alkemade tomba quand à lui d'un peu plus de 5 kilomètres, sans parachute, mais atterrit sans se faire aucun mal.

Tout cela pour en arriver au conseil suivant: lancez les dés de la manière indiquée ci-dessus et ne vous en faites pas trop pour la science.

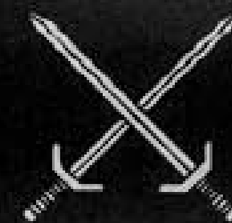
Paralysie

Un personnage ou une créature affectée par la paralysie devient totalement immobile pour toute la durée de l'effet magique. La victime peut respirer, penser, voir et entendre, mais ne peut ni parler, ni bouger en aucune façon. Les pensées cohérentes permettant de déclencher un objet magique ou des pouvoirs intrinsèques sont toujours possibles.

La paralysie n'affecte que les fonctions motrices générales du corps et n'est pas l'arme absolue contre les créatures puissantes. Elle peut cependant se révéler très efficace contre les créatures volantes.

Exemple de Paralysie : Les aventuriers rencontrent un spectateur, une terrifiante créature dont les pouvoirs magiques émanent de ses nombreux yeux pédonculés.

Après plusieurs rounds de combat, le prêtre du groupe lance un sort d'*Immobilisation des Monstres*, paralysant la créature. Un spectateur paralysé peut toujours utiliser les pouvoirs semblables à des sorts de ses yeux et peut même continuer à se déplacer (puisqu'il lévite à volonté). Il est cependant incapable de bouger ses pédoncules pour viser. Tous ses yeux étant probablement tournés vers le groupe au moment de la paralysie, les aventuriers se déploient en anneau autour du monstre. S'il veut attaquer un ou deux d'entre eux à l'aide de ses pouvoirs, il doit tourner le dos aux autres.



Absorption d'Energie

Ce pouvoir possédé par de puissants morts-vivants (et autres monstres particulièrement terribles) est très redouté, car il cause la perte de un ou plusieurs niveaux d'expérience.

Lorsqu'un personnage est frappé par une créature absorbant l'énergie, il reçoit les dégâts normaux dûs à l'attaque. De plus, il perd un ou plusieurs niveaux d'expérience (et donc Dés de Vie, points de vie, etc. correspondants). Pour chaque niveau, lancez le Dé de Vie approprié à la classe du personnage et soustrayez le nombre obtenu du total de points de vie (soustrayez également, s'il y en a un, le bonus de Constitution). Si le niveau perdu avait apporté un nombre fixe de points de vie et non un Dé de Vie, soustrayez du total ce nombre plutôt qu'un Dé de Vie. Le résultat est le nouveau maximum de Points de Vie du personnage, c-à-d que les points perdus par absorption d'énergie ne sont pas considérés comme des dégâts normaux, mais sont bien perdus de façon permanente.

Le total de points d'expérience (PX) du personnage est réduit à mi-chemin entre le minimum requis pour son nouveau niveau d'expérience et le minimum requis pour le prochain niveau.

Exemple: Hans, rôdeur de 5eme niveau d'expérience, est touché par un nécrophage. Perdant un niveau, il tombe du 5ème au 4ème niveau d'expérience. Le minimum de PX pour atteindre le 5ème niveau est de 18,000 PX et le minimum pour être 4ème niveau est 9,000 PX. Ainsi, le total de PX de Hans devient maintenant 13,500 (mi-chemin) et il peut maintenant continuer de progresser.

Les personnages multi-classés perdent leurs niveaux les plus élevés d'abord. Si leurs niveaux de classe sont égaux, celle demandant le plus de points d'expérience est réduite en premier.

Tous les pouvoirs et talents obtenus par le personnage par son accession au niveau supérieur (maintenant absorbé par le mort-vivant) sont perdus, sorts inclus. Le personnage raye de sa mémoire tous les sorts en excès octroyés par le niveau supérieur. De plus, un magicien ne comprend plus les sorts de son livre qui sont de niveau supérieur à ceux qu'il peut maintenant lancer. Lorsqu'il regagnera le ou les niveaux perdus, le magicien doit passer à nouveau le test de Chance d'Apprentissage afin de vérifier s'il comprend chaque sort, peu importe s'il les savait avant.

Un personnage drainé au point d'être de niveau 0, mais toujours vivant (il lui reste des points de vie), voit sa carrière d'aventurier prendre fin. Il ne peut regagner ses niveaux et a perdu tous les pouvoirs et bénéfices octroyés par la classe de personnage. L'aventurier est devenu une personne comme tout le monde. Un sort de *Restoration* ou de *Souhait* peut être utilisé afin de permettre au personnage de reprendre sa carrière d'aventurier. Si un personnage de 0 niveau est drainé une autre fois, il meurt immédiatement, peut importe le nombre de points de vie qui lui reste.

Si le personnage est drainé au point d'avoir moins de 0 niveau (ainsi tué par le mort-vivant), ce personnage reviendra en tant que mort-vivant du même type que celui de son bourreau dans 2d4 jours. Ce nouveau mort-vivant a les mêmes pouvoirs et talents conférés par sa classe, mais avec seulement la moitié des niveaux d'expérience qu'il avait au moment de la rencontre fatidique avec le mort-vivant.

Ce nouveau mort-vivant devient automatiquement un PNJ. Ses désirs et ambitions sont complètement transformés. Il déteste et méprise ses anciens camarades, ces lâches qui n'ont pas su lui venir en aide lorsqu'il en avait besoin. L'une de ses ambitions premières pourra être d'abattre les membres de son ancien groupe ou de leur causer autant de tort que possible.

De plus, ce PNJ nouvellement transformé est sous le contrôle total du mort-vivant qui l'a tué. Si ce maître est abattu, ses serviteurs gagnent un niveau d'expérience à chaque fois qu'ils absorbent un niveau de vie d'une victime, jusqu'à ce qu'ils atteignent le nombre maximal de Dés de Vie de leur race. Lorsque ce sera le cas, ils pourront à leur tour se créer des serviteurs (en tuant des personnages).

Des mesures appropriées, prises par les autres personnages, pourront empêcher celui dont l'énergie vitale a été absorbée de devenir un mort-vivant. Les actions à accomplir varient selon le type de mort-vivant et sont expliquées dans les descriptions du *Bestiaire Monstrueux*.

Poison

Ce danger n'est rencontré que trop fréquemment par les personnages. Morsures, dards, potions meurtrières, vin drogué et nourriture avariée les attendent lorsqu'ils font face à de malfaisants sorciers, cruels assassins, monstres hideux ou aubergistes incompétents. Araignées, serpents, mille-pattes, scorpions, vouivres et même certaines grenouilles géantes disposent d'un venin mortel. Les PJs sensés apprennent rapidement à respecter et à craindre ces créatures.

La puissance des différents poisons varie énormément et est très souvent surestimée. La morsure de la redoutable veuve noire ne tue une victime que tous les deux ans aux États-Unis. Seulement 2% des morsures de crotales sont fatales.

D'autre part, on trouve aussi des poisons naturels d'une toxicité terrible. Ils ont heureusement tendance à être exotiques et rares: la grenouille venimeuse flèche d'or, le serpent d'Orient tai pan et le poisson-pierre produisent tous un venin hautement mortel.

L'effet d'un poison dépend de la manière dont il est administré. Il doit, la plupart du temps, être injecté dans le système sanguin par morsure ou piqûre. Certains poisons ne sont efficaces que s'ils sont ingérés; les assassins aiment les mêler à la nourriture. La variété la plus redoutable est cependant le poison de contact, qui n'a besoin que de toucher la peau pour agir.

Le tableau 51 évalue les poisons selon trois facteurs : Méthode, Délai et Force. Les poisons communément présents dans le jeu (tel la piqure d'un centipède géant) ont une évolution spécifique, simplement parce que plus pratique. Les poisons ne figurent pas par noms dans le tableau, puisque se texte ne se veut ni un traité scientifique ou une introduction aux poisons présents dans la nature.

Tableau 51: POISON

Classe	Méthode	Délai	Force
A	Injecté	10-30 min	15/0
B	Injecté	2-12 min	20/1-3
C	Injecté	2-5 min	25/2-8
D	Injecté	1-2 min	30/2-12
E	Injecté	immédiat	Mort/20
F	Injecté	immédiat	Mort/0
G	Ingéré	2-12 heures	20/10
H	Ingéré	1-4 heures	20/10
I	Ingéré	2-12 min	30/15
J	Ingéré	1-4 min	Mort/20
K	Contact	2-8 min	5/0
L	Contact	2-8 min	10/0
M	Contact	1-4 min	20/5
N	Contact	1 min	Mort/25
O	Injecté	2-24 min	Paralysant
P	Injecté	1-3 heures	Débilitant

Méthode : La méthode représente la façon dont le poison doit être utilisé pour avoir son plein effet. Les poisons "Injectés" et "Ingérés" n'ont aucuns effets si utiliser au contact. Les poisons "Contact" font leurs pleins effects même s'ils sont avalés ou injectés (puisque ce sont deux formes de contact). Les poisons "Injectés" font effet seulement à moitié si utilisé de façon "Ingéré" et vice-versa, le résultat final étant que le dégât après jet de sauvegarde réussi est infligé si le jet de sauvegarde échoue et aucun dégât est infligé si le jet est réussi.

Délai : La majorité des poisons requiert un certain temps avant de fonctionner. Le délai représente le temps requis avant que le poison fasse effet. L'effet des poisons "immédiats" est ressenti dès que le poison est appliqué.

Force : Le nombre avant barre indique le nombre de points de dégât infligés aux points de vie de la créature si le jet de sauvegarde échoue. Le chiffre après la barre représente le dégât (s'il y a) si le jet de sauvegarde est réussi. Lorsque "Mort" est indiqué, la victime meurt, perdant immédiatement tous ses points de vie.

Notez qu'un personnage peut réussir son jet de sauvegarde et quand même mourir de la perte de points de vie.

Pas tous les poisons infligent des dégâts. Les deux autres effets communs sont paralysant et débilitant.

Les poisons paralysants empêchent le personnage de bouger pendant 2d6 heures. Son corps est totalement détendu, ce qui rend difficile la tâche de le transporter. Le poison ne lui occasionne aucun autre trouble, mais sa condition pourra causer plusieurs problèmes à ses compagnons.

Les poisons débilitants affaiblissent le personnage pendant 1d3 jours. Tous ses scores de traits sont réduits de moitié pendant cette période. Il convient également d'ajuster les scores de Classe d'Armure, de jets d'attaque, de dégâts, etc. De plus, le personnage se déplacera à la moitié seulement de sa vitesse normale. Enfin, il lui est impossible de guérir par des moyens normaux ou magiques avant que le poison ne soit neutralisé, ou que la faiblesse n'ait disparu après l'expiration du délai.

Traiter les Victimes du Poison

Il y a heureusement de nombreuses façons de soigner un personnage intoxiqué. Plusieurs sorts existent qui peuvent soit ralentir l'effet de la substance et donner une chance au personnage de se faire soigner plus complètement, soit neutraliser le poison. Les sorts de soins (y compris *Guérison*) n'ont cependant aucun effet sur le poison, pas plus que le sort de *Neutralisation du Poison* ne permet de retrouver les points de vie perdus lors de l'empoisonnement. De plus, les personnages dotés de la compétence d'herboristerie peuvent prendre certaines mesures permettant de réduire le danger que présente le poison pour les PJs.

Créer de nouveaux Poisons

Il est possible en utilisant les trois caractéristiques de base (méthode, délai et force) et en réfléchissant aux autres effets (paralysant et débilitant) de créer de nouveaux types de poisons. Toutefois, n'introduisez de nouveaux poisons et créatures qu'avec grande précaution surtout lorsque les personnages sont de bas niveaux. Contrairement à toute les autres façons dont un personnage peut être blessé, la vie ou la mort d'un personnage dépend d'un seul jet de dé. Il est primordial que les personnages soient traîtés avec "fair-play", sinon ils perdront tout intérêt pour la partie.

Blessures Spécifiques
(Régle Optionnelle)

Le système de combat d'AD&D ne génère pas des blessures spécifiques (cicatrices, fractures, membres arrachés, etc.) et dans la majorité des cas, ces détails sont plutôt inutiles. N'oubliez pas que ceci est jeu de fantaisie-épique. Si les personnages devaient souffrir les effets réels de toutes leurs batailles, ils deviendraient rapidement les personnages les plus misérables et déprimants du monde de campagne. Il est très difficile de se motiver et de s'amuser quand notre personnage récupère d'une fracture au tibia et d'une épaule disloquée, résultat d'une chute d'un mur de 5 mètres. Il n'est pas recommandé que les personnages subissent les effets de blessures spécifiques: en général, conserver le système de points de vie.

Est-ce que cette Blessure est nécessaire?

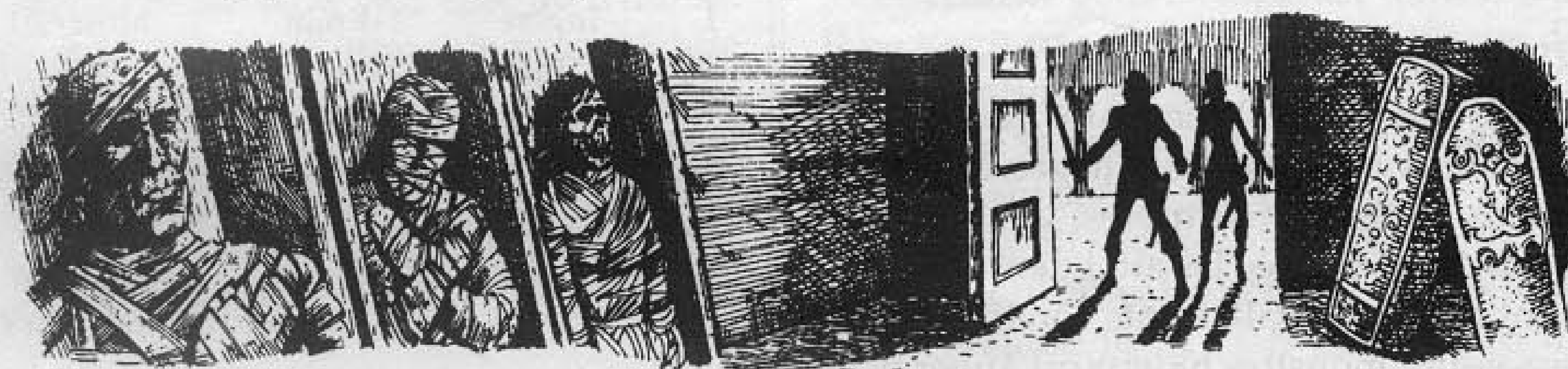
Avant d'ajouter à une campagne le concept de blessures spécifiques, considérez tous les facteurs: si la blessure est une qui peut guérir, combien de temps prend la guérison? Quels sont les effets sur le personnage durant la guérison? Est-ce que le joueur pourra toujours s'amuser pendant l'invalidité de son personnage? Seulement après avoir répondu à ces questions de manière satisfaisante, devriez-vous utiliser une blessure spécifique.

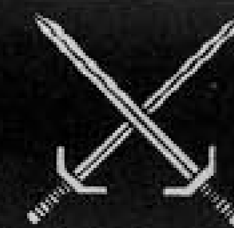
Le MD peut utilis les blessures spécifiques pour diminuer les scores de trait d'un personnage. Un membre du groupe peut acquérir une superbe cicatrice proéminente, diminuant son Charisme par un point. Notez que, dans ce cas, vous voudrez avoir une explication prête pour justifier un tel effet: dans certaines circonstances, une cicatrice peut rehausser la personnalité d'une personne. Il peut paraître plus dur, mystérieux, étrangement joli, toutes sortes de petites choses qui pourraît plutôt augmenter le Charisme du personnage.

Pareillement, la perte d'un doigt ou d'un oeil pourrait justifier la diminution d'une Dextérité excessivement haute. La perte d'un bras pourrait réduire la Force (en particulier), etc.

N'abusez pas de cette approche brutale de contrôler un joueur. Les joueurs s'attachent à leurs personnages; ils s'habituent à les jouer et à les percevoir d'une certaine manière. Spoliez avec cette attache et vous verrez les joueurs déserter votre campagne.

Par contre, il peut-être raisonnable de marquer physiquement un personnage. Ceci engendre souvent un meilleur jeu de rôle. Cela augmente l'unicité de chaque personnage, rendant le guerrier





ou mage d'un joueur différent de tous les autres. Une cicatrice ici, un couvre-oeil là, ou une légère claudication donne un personnage plus unique et donc plus intéressant à jouer.

Mais ici, ces effets physiques sont ajustés au personnage et ne punissent pas le joueur. Essayez toujours d'être juste, et posez-vous cette question: "Voudrais-je jouer un tel personnage?" Si la réponse est non, alors il devient peu probable que le joueur ne le veuille aussi. N'alourdissez pas vos joueurs avec des handicaps: leurs personnages ont déjà plus d'un défi.

Soins

Lorsqu'un personnage aura été blessé, son joueur voudra bien sûr qu'il guérisse. Cette guérison peut intervenir naturellement ou magiquement. La guérison naturelle est lente, mais accessible à tous les personnages, quelle que soit leur classe. La guérison magique peut être accessible ou non, sa disponibilité dépendant de la présence (ou de l'absence) de lanceurs de sorts ou d'objets magiques spécialisés.

La seule limite à la quantité de points de vie qu'un personnage peut recouvrer par des soins s'applique à son maximum de départ. Il ne peut dépasser cette limite avant d'atteindre le niveau d'expérience suivant, moment où un nouveau Dé de Vie (ou un nombre fixe de points de vie) lui sera accordé. Les soins ne peuvent jamais rendre plus de points de vie que son total maximum à un personnage.

Guérison Naturelle

Les personnages guérissent naturellement au rythme de 1 point de vie par journée de repos. Le repos se traduit par une activité très modérée, rien de plus fatigant que monter à cheval ou voyager d'un endroit à un autre. Combattre, s'enfuir, soulever un lourd rocher ou toute autre activité physique empêche le repos, car elle tire sur les vieilles blessures et peut même les rouvrir.

Si un personnage se repose totalement (passant la journée au lit), il retrouvera ses forces au rythme de 3 points de vie par jour. S'il passe ainsi une semaine, il peut ajouter son bonus de Constitution (s'il y a lieu) aux 21 points (3 par jour) déjà récupérés.

Dans les deux cas ci-dessus, il est supposé que le personnage dispose d'assez de nourriture, d'eau et de sommeil. Si l'un ou l'autre fait défaut, il ne regagnera pas le moindre point de vie.

Guérison Magique

Les sorts et les potions de soins, ainsi que certains objets magiques, peuvent accélérer grandement la guérison. Les caractéristiques de ces méthodes figurent dans les descriptions de sorts dans le MdJ et dans ce livre (en ce qui concerne les objets magiques). Grâce à ces méthodes, les blessures se ferment instantanément et la vigueur est restaurée. Les effets sont immédiats.

La guérison magique est particulièrement utile au milieu d'un combat ou en préparation d'une rencontre difficile. Souvenez-vous cependant que les adversaires des PJs sont aussi susceptibles d'avoir accès que ceux-ci à la guérison magique : un grand-prêtre maléfique aura certainement mémorisé des sorts de soins destinés à ses suivants et gardes. Les soins ne représentent pas un acte bon ou mauvais en soi.

Souvenez-vous aussi qu'un personnage ne peut en aucun cas dépasser son nombre maximum de points de vie grâce à des soins. Par exemple, un personnage possède 30 points de vie. Il en perd 2 au cours d'un combat et encore un autre un peu plus tard, ce qui amène son total actuel à 27. Quelle que soit la méthode utilisée, aucun lanceur de sorts ne pourra lui rendre plus de 3 points. Tout point excédentaire est perdu.

Compétences d'Herboristerie et de Soins

Les personnages peuvent également recevoir des soins limités de personnages possédant les compétences d'herboristerie et de soins. Ces talents sont développés dans le chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*.

Mort du Personnage

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie, il meurt immédiatement et ne peut rien y faire, à moins qu'une action magique spécialisée ne vienne annuler cette règle.

Mort par Empoisonnement

Le poison complique quelque peu la situation. Lorsqu'un personnage meurt empoisonné, il est possible que la substance reste active dans son organisme.

Tout poison garde son efficacité pendant 2d6 heures après la mort de la victime. Si le personnage est rappelé à la vie durant cette période, il convient de trouver une méthode pour neutraliser le poison préalablement. Si cette précaution est négligée, dès que le personnage a effectué son jet de résistance à la résurrection, et en supposant que celui-ci soit réussi, il doit immédiatement réussir un Jet de Sauvegarde contre le Poison, sous peine d'en ressentir à nouveau le plein effet, selon les règles normales. Certains personnages pourront n'être que blessés, mais d'autres pourront fort bien mourir quelques secondes après avoir été ressuscités.

Mort par Dégâts Massifs

En plus de mourir lorsqu'il atteint 0 point de vie, un personnage court le risque de trépasser brutalement lorsqu'il subit des dégâts très massifs. Tout personnage subissant 50 points de dégât ou plus causés par une seule attaque doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la Mort sous peine, justement, de mourir. Ceci ne s'applique que si les dégâts ont été infligés par une seule attaque. Plusieurs attaques infligeant un total de 50 points au cours du même round ne requièrent pas ce jet de sauvegarde.

Un personnage devrait par exemple faire un jet si un dragon lui soufflait 72 points de dégât au visage. Ce ne serait pas le cas si huit orques lui infligeaient 53 points à eux tous.

Si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage demeure en vie (sauf si la perte des 50 points de vie l'a réduit à 0 point ou moins, bien entendu). En cas d'échec, il meurt immédiatement du choc intense que vient de ressentir son corps. Ses points de vie tombent à 0.

Il lui est cependant possible d'être ressuscité par les procédés normaux.

Mort Inévitable

En certaines occasions, la mort est inévitable, quel que soit le nombre de points de vie que possède un personnage.

Un guerrier pourrait être enfermé dans une pièce dépourvue d'ouvertures, dont le plafond de 50 tonnes se rapproche du plancher pour l'écraser. Il pourrait être pris dans une boîte étanche remplie d'acide sans possibilité de fuite... Ces cas sont extrêmes, mais peuvent se présenter dans un monde fantastique.

En règle générale, les morts inévitables doivent être évitées: les personnages de-

vraient toujours avec quelque chance de sortir vivants d'une situation désespérée, préférablement en utilisant un peu de matière grise et de réflexion. Ceci maintient l'intérêt des joueurs et les aide à maintenir leur confiance en leur MD.

Néanmoins, si une situation de mort inévitable se présente et se dénoue à sa fin logique, le personnage meurt. Il n'est pas nécessaire de jouer la situation round par round, augmentant graduellement la perte de points de vie. Permettez au joueur quelque raisonnable (et peut-être même héroïque) tentative de s'en sortir. Si rien ne fonctionne, annoncer simplement au joueur que son personnage n'est plus. On suppose que le personnage ainsi condamné à perdu tous ses points de vie.

Ressusciter les Morts

Les sorts de soins et de guérison n'ont aucun effet sur un mort; celui-ci ne peut retrouver la vie que grâce aux sorts de *Rappel à la Vie* ou de *Résurrection* (ou grâce à un objet en reproduisant les effets). Chaque fois qu'un personnage est ramené à la vie, le joueur doit faire un jet de Survie à la Résurrection basé sur sa Constitution actuelle (voir Tableau 3, *Manuel des Joueurs*). En cas de réussite (il obtient un nombre inférieur ou égal à son pourcentage de chances de survivre à une résurrection), le personnage est rendu à la vie dans les conditions spécifiées par le sort ou l'objet. Un personnage ainsi ressuscité voit sa Constitution abaissée d'un point de manière permanente. Ceci peut affecter les points de vie précédemment gagnés. Si le bonus de Constitution du personnage diminue, son total de points de vie est réduit du nombre approprié (le nombre de points de bonus perdus multiplié par le nombre de niveaux du personnage). Lorsque la Constitution d'un personnage atteint 0, il ne peut plus être ressuscité: il disparaît du jeu définitivement.

Au Seuil de la Mort (Règle Optionnelle)

Vous allez peut-être découvrir que votre campagne est devenue plutôt mortelle. Trop de personnages-joueurs meurent. Si cela arrive, vous désirerez (peut-être) permettre aux personnages de survivre pour de courtes périodes de temps, même si le niveau de leurs points de vie est de 0 ou même moins!

Quand cette règle est utilisée, un personnage reste vivant jusqu'à ses points de vie atteignent -10. Néanmoins, dès que le personnage atteint 0, il tombe au sol, inconscient.

Par la suite, il perd automatiquement 1 point de vie par round. Sa survie, à ce moment, dépend des actions rapides de ses compagnons. S'ils parviennent au personnage avant que ses points de vie n'atteignent -10, et passent au moins un round à panser ses blessures (arrêter l'hémorragie, etc.), le personnage ne meurt pas immédiatement.

Si la seule action accomplie est de panser ses blessures, le personnage blessé ne perd pas de point chaque round, mais il n'en récupère aucun. Il reste inconscient et vulnérable à toute attaque future.

Si un sort de *soins* quelconque est invoqué sur lui, le personnage récupère immédiatement le nombre de points de vie nécessaire pour le placer à 1 point de vie: ni plus, ni moins. Des sorts de soins additionnels ne l'aident pas plus tant que le personnage n'aura pas pris une journée de repos complet. Jusqu'à ce moment, il est faible et fragile, incapable de se battre et se déplacant avec peine. Il doit arrêter et se reposer souvent, ne peut invoquer de sorts (le choc d'une mort certaine les a effacés de sa mémoire), et il est généralement fièvreux et confus. Il peut à peine se déplacer et maintenir une conversation inarticulée, c'est tout!

Si un sort de *Guérison* est invoqué sur le personnage, tous ses points de vie sont restaurés, comme l'indique le sort, et il recouvre sa pleine vitalité et son esprit. Les sorts mémorisés sont toujours effacés, car même ce puissant sort ne peut nullifier tous les effets d'une telle expérience.

Les Situations de Combat Inusitées

Bien que la majorité des aventuriers passent la plupart de leur temps sur pieds, et sur la bonne vieille terre ferme où les règles de combat normales et un peu de bon sens peuvent être appliquées, les personnages-joueurs agissent dans un monde fantastique.

Tôt ou tard, les personnages-joueurs assiègeront un château, sauteront à cheval, ou monteront quelqu'exotique créature volante. Eventuellement, ils se retrouveront dans un environnement étrange ou toutes les lois de la physique ne tiennent pas. Les pages suivantes présentent règles et suggestions pour des situations de combat ordinaires et pas si ordinaires.

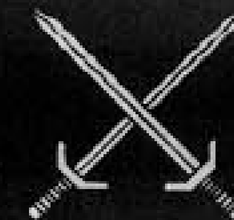
Sièges

Le MD fera souvent face à des sitations où une forteresse doît être envahie. Dans ces moments, l'emploi des tactiques de siège de son développement général doit rester secondaire aux actions des joueurs se lancant à l'assaut de leurs ennemis: en d'autres mots la bataille devient la trame sur laquelle les joueurs prennent l'avant-plan. Seize mois de siège peut être fort réaliste, mais surtout ennuyeux.

Le moment critique d'un siège est l'assaut final des murs. Ceci reste vrai dans une aventure de jeu de rôle. Le tableau 52 simplifie la procédure de siège menant jusqu'à l'assaut final. Pour utiliser le tableau, le MD détermine le type de mur assailli, et trouve son plus proche équivalent sur le tableau. Renvoyez à la forme

Tableau 52 : STRUCTURES, JETS DE SAUVEGARDE

	Type de Mur				
Forme d'attaque	Pierre dure	Pierre molle	Terre	Bois mince	Bois épais
Balliste	2	3	4	10	5
Poing géant	3	4	7	16	9
Catapulte légère	4	8	5	17	9
Bélier	5	9	3	20	17
Pique ou vrille	12	15	16	20	12
Catapulte lourde	8	11	10	20	13



d'attaque utilisée et lancez 1d20. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre indiqué, l'attaque n'inflige aucun dégât significatif; si le jet est inférieur au chiffre requis, le mur commence à se désagréger.

Pour chaque point sous le jet de sauvegarde requis, la construction perd 27 décimètres cubiques de sa structure. Ainsi, supposons qu'un mur de pierre de 3m d'épaisseur échoue son jet de sauvegarde par six points. Le mur perd une portion de sa structure égale à 162 décimètres cubique (6 fois 27dcm), soit un trou de 90cm de haut par 60cm de large et de 30cm de profond.

Combat en Monture

Combattre à dos de cheval (ou de vouivre, dragon, etc.) est une expérience très différente que de se battre sur la terre ferme. En plus de ses ădversaires, les guerriers doivent s'occuper de leurs montures, créatures parfois peureuses et imprévisibles. De plus, se battre à cheval requiert des tactiques différentes.

Les Montures: Entraînées et Non-Entraînées

Les montures entraînées au combat (un cheval de bataille par exemple) présentent peu de problèmes. Elles peuvent être utilisées en combat sans aucunes pénalités. Toutefois les montures non-entraînées soit facilement effrayées par le vacarme et le desordre du combat. Ceux qui se battent sur de telles montures souffrent d'une pénalité de -2 sur les chances de toucher, puisqu'ils passent un temps précieux à contrôler leurs montures.

Panique: le cavalier d'une monture non-entraînée doit passer un test de compétence d'Equitation chaque fois que leurs monture est blessée ou surprise pour un événement inattendu (un éclair frappant le cavalier ou quelqu'un tout près).

S'il échoue le test, la monture panique et s'emballe, transporte son cavalier à 1.5 fois sa vitesse de déplacement normal. Bien que la bête panique dans une direction plus ou moins aléatoire, elle se dirige généralement droit devant à moins que celà ne l'amène directement en contact avec un autre danger. Si elle est incapable de fuir, une monture en proie à la panique rue, piaffe et se cabre incontrôlablement.

Les personnages sans la compétence d'Equitation perdent automatiquement le contrôle d'une monture en panique. Un personnage compétent peut essayer de recouvrer le contrôle d sa monture un fois par round. Peu importe la compétence (ou incompétence) du cavalier, la panique de la monture ne dure que 1d4 rounds.

Combattre à Cheval

En combat monté, un personnage obtient un bonus de +1 à ses chances de toucher les créatures plus petites que sa monture. Ainsi, un homme à cheval obtient un +1 à ses jets d'attaque contre toutes les créatures de tailles moyennes, tels d'autres hommes, mais n'obtiendrait pas ce bonus contre un autre cavalier ou un géant. Les fantassins attaquant un cavalier monté se voient infliger une pénalité de -1 à leurs jets de combat. Cette pénalité ne s'applique pas sur les attaques contre la monture.

Les **lances** sont les armes de choix du cavalier. Toutefois, le genre de lance utilisé (légère, moyenne ou lourde) ne peut surpassé le type de cheval monté (léger, moyen, lourd).

Les lances moyennes et lourdes gagnent leur force de frappe grâce au momentum de la monture. Par elles-mêmes, ces lances sont incapables d'infliger quelque dégât significatif. Frapper quelqu'un d'un coup de lance produira très peu de résultats. Donc, ces armes deviennent efficaces lorsqu'il y a beaucoup d'espace pour attaquer.

Lors du premier round d'un combat, un cavalier peut attaquer avec une lance moyenne ou lourde. Après cette attaque, le cavalier doit désengager (probablement en contournant sa course, passant son adversaire), tourner sa monture et repartir, au galop, au combat. Une telle séquence d'actions prend un round. Donc, au mieux, un cavalier peut attaquer avec une lance une fois à chaque deux rounds.

Si le cavalier désire poursuivre son offensive immédiatement, en corps-à-corps, il doit écarter sa lance (la laissant tomber) et dégainer une nouvelle arme.Bien souvent, les lances sont utilisées lors du premier round et puis écartées en faveur d'épées, masses, etc.

Une autre considération à évaluer est que les lances se brisent. Les lances lourdes et moyennes sont relativement inflexibles. Le MD peut décider d'un jet de sauvegarde d'objet (versus Chocs Violents) lors de chaque coup réussi. Une lance légère est construite avec un matériel très "élastique" (bambou ou canne). Un JS d'objet n'est fait que si le chiffre requis pour toucher est exactement lancé (après les ajustements).

Tir de Projectiles d'une monture en mouvement n'est possible que si le cavalier est compétent en Equitation. Et encore seuls les arcs courts, courts composés et arbalètes légères peuvent être utilisés par les personnages normalement compétents.

Les arcs longs peuvent être utilisés par ceux qui possèdent la spécialisation martiale (si utilisée). Les arbalètes lourdes peuvent être utilisées une seule fois, puisque l'arme ne peut être rechargée sans appui adéquat.

Si la monture ne bouge pas, le cavalier peut tirer normalement (CT et chances de toucher inaffectées). Lorsqu'il tire en mouvement, le cavalier voit sa cadence de tir réduite de 1: une cadence de 2 par round devient 1 par round et une CT de 1 par round passe à 1 par 2 rounds.

De plus, la distance parcourue modifie les jets de combat selon le Tableau 53

Tableau 53 : TIR DE PROJECTILES EN MONTURE

Déplacement actuel de la monture	Ajustement
Ne bouge pas	0
Moins de 1/2 de sa vitesse de déplacement normale	-1
De 1/2 à 3/4 de sa vitesse de déplacement normale	-3
Plus de 3/4 de sa vitesse de déplacement normal	-5

Etre Désarçonné

L'autre grand danger qui guette les combattants montés est le risque d'être (impoliment et brusquement) désarçonné. Un adversaire peut réussir cela de plusieurs façons.

Tuer la Monture : la noire, mais efficace méthode. Lorsque le cheval (une cible souvent facile) est mort, le cavalier est forcément désarçonné. La monture choit immédiatement au sol.

Si le cavalier possède la compétence Equitation, il peut essayer de retomber sur ses pieds (si le test est réussi). Autrement, le personnage tombe au sol et doit passer un round complète à se remettre sur pieds.

Prendre le Cavalier au Lasso : La méthode plus héroïque de désarçonner un cavalier est de le faire sans blesser la monture. Ceci est aussi plus intéressant du point de vue d'un bandit, puisqu'il préférera avoir un cheval vivant plutôt que mort.

Certaines armes (comme le lasso) peuvent être utilisées pour désarçonner un cavalier de sa monture en pleine course. Par contre, les cavaliers avec la compétence d'Équitation peuvent essayer de freiner, immobilisant le cheval avant que la corde ne soit complètement en jeu. Si le jet est réussi, le cheval s'arrête avant que la corde ne soit tendue. Le cavalier est toujours en selle quoique pris dans le lasso.

Que la vérification de la compétence soit réussie ou non, le personnage ou monstre qui tient le lasso doit faire une vérification de la Force avec un bonus de +3 pour chaque catégorie de taille qu'il a au-dessus du cavalier (-3 pour chaque catégorie en dessous). Un 20 est toujours un échec et un 1 toujours une réussite (sauf si le MD juge le résultat invraisemblable). Si la vérification est réussie, celui qui tient la corde reste debout et le cavalier tombe. Si la vérification échoue, celui qui tient la corde est projeté au sol (et peut-être traîné derrière le cavalier).

Impact d'une arme : Les cavaliers peuvent aussi être désarçonnés par un solide coup de certaines armes. A chaque fois qu'un cavalier en frappe un autre (ou une créature) avec une arme de mêlée d'un mètre ou plus de longueur et obtient un 20 sur le jet d'attaque, l'autre personnage est jeté en dehors de sa selle et subi 1d3 de points de dégât (s'il est sur le dos d'un cheval ordinaire).

Les fantassins avec des armes de 3 mètres de longueur ou plus ont la même probabilité de toucher. Les cavaliers avec la compétence d'Équitation peuvent essayer de se maintenir en selle en réussissant une vérification de leur compétence.

Attaque volante : Finalement, ceux qui sont en selle peuvent essayer de plonger vers un autre cavalier en faisant un jet d'attaque.

Si le jet d'attaque échoue, l'attaquant tombe au sol et subi 1d3 de points de dégât (davantage à la discrétion du MD si la monture est plus grande qu'un cheval).

Si le jet d'attaque est réussi, la cible doit faire une vérification sur la Dextérité pour se maintenir en selle. Si le jet est réussi, le cavalier se maintient en selle mais l'attaquant est pendu à son côté, les pieds au ras du sol.

Si le jet d'attaque réussit et que la vérification de la Dextérité échoue, l'attaquant et le cavalier tombent au sol.

Les fantassins peuvent aussi essayer de jeter un cavalier au sol. Cette situation est traitée à l'aide des règles de renversement.

Combat aérien (Règle de tournoi)

De prime abord, le combat aérien paraît similaire au combat au sol. La seule différence c'est que le sol peut être n'importe où entre 3 mètres et 200 kilomètres (ou plus!). Cette petite différence amène cependant un certain nombre de problèmes et d'effets particuliers qui ne surviendront jamais dans un combat au sol!

La plus grosse différence est que toutes les parties impliquées (sauf la rare créature qui peut faire du sur place) doivent continuer d'avancer. Si le vol est suspendu c'est la chute avec des conséquences désastreuses. Deux créatures volantes ne peuvent tout simplement pas s'affronter de face et dans un combat nez-à-nez.

Les batailles sont faites en une série de passes alors que chaque créature essaie de fondre sur l'autre, d'attaquer, puis de tourner et de revenir avant que l'autre ne puisse réagir. La vitesse et la manoeuvrabilité sont encore beaucoup plus importantes dans un combat aérien que dans un combat ordinaire.

Une autre différence importante c'est que les combats aériens sont faits en trois dimensions. Quoique cela soit bien évident pour des créatures volantes, il en résulte que les plans et tactiques des créatures terrestres, habituées à vivre avec deux dimensions, iront souvent de travers.

Dans les airs, l'attaque peut venir d'en avant, de côté, d'en haut, de derrière, d'en dessous ou toute combinaison de ces directions. Un paladin montant un pégase peut se retrouver entouré d'harpies attaquant d'en haut et d'en avant, d'en bas et du côté droit, d'en haut et de l'arrière et de directement au-dessus de lui, vers le bas. Il est clair que les méthodes de défense et d'attaque standards efficaces au sol ne seront pas d'une grande utilité dans les airs.

Il y a deux manières d'opérer les combats aériens: les règles de Tounoi et les règles optionnelles. Les règles de Tournoi peuvent être utilisées dans n'importe quelle situation, mais il faudra s'en remettre aux descriptions du MD et à l'imagination des joueurs pour pressentir la plupart de leurs effets. Les règles optionnelles fournissent un système plus détaillé pour effectuer des combats aériens avec des figurines. Les règles de Tournoi commencent plus bas; les règles optionnelles peuvent être trouvées à la page 92.

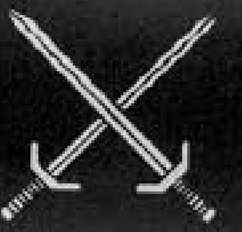
Les classes de manoeuvrabilité

L'aisance avec laquelle les créatures peuvent tourner est un facteur très important dans les combats aériens. Pour mesurer cette aisance, toutes les créatures volantes ont une classe de manoeuvrabilité allant de A à E (A étant ce qu'il y a de mieux, E étant la pire condition). En général, les créatures avec une meilleure manoeuvrabilité peuvent attaquer plus souvent et avec plus d'efficacité ce qui démontre leur avantage en combat aérien.

Les créatures de **Classe A** ont pour ainsi dire le contrôle de leurs déplacements dans les airs; c'est leur domaine. Elles peuvent s'y déplacer avec la même aisance qu'une personne ordinaire au sol, tournant à volonté, s'arrêtant brusquement et pouvant faire du sur place. Pour elles, voler est aussi facile que de marcher ou courir. Les créatures de Classe A peuvent prendre n'importe laquelle direction en un round et ne peuvent pratiquement pas être surclassées dans les airs. Combattre dans les airs pour elles n'est pas différent du combat au sol, elles peuvent donc facilement attaquer à tous les rounds. Cette classe inclut les Élémentaux de l'air et les créatures capables de voler magiquement sans l'usage des ailes.

Les créatures de **Classe B** sont les plus habiles des créatures ailées, quoiqu'elles n'aient pas la même aisance de déplacement que celles de Classe A. Elles peuvent rester sur place, étant ainsi les seules créatures ailées qui n'ont pas à constamment être en mouvement. Elles peuvent tourner de 180 degrés en un seul round et faire une passe à chaque round. Cette classe inclut les pixies, les esprits-follets, les sylphes et la plupart des insectes géants.

Les créatures de **Classe C** incluent la plupart des oiseaux ordinaires et des objets magiques volants. Le déplacement en avant doit être maintenu à au moins la moitié de la vitesse normale (bien que



certains objets magiques puissent être exemptés de cette condition). Les créatures de cette classe peuvent tourner de jusqu'à 90 degrés dans un seul round et faire une passe à tous les deux rounds. Les gargouilles et les harpies sont dans cette classe. Les dragons, même s'ils sont colossaux, sont incroyablement vifs et se retrouvent aussi dans cette classe.

Les créatures de **Classe D** ont beaucoup de difficulté à atteindre leur vitesse maximale et vont tourner avec un angle assez large. Elles ne peuvent tourner que de 60 degrés par round. Les créatures de Classe D ne peuvent faire une passe qu'à tous les trois rounds. Les pégases, les ptéranodons et les sphinx se retrouvent dans cette catégorie.

Les créatures de **Classe E** sont considérées comme si grandes ou si maladroites (ou les deux) qu'une manoeuvre serrée est tout simplement impossible pour elles. La créature doit voler à au moins la moitié de sa vitesse de déplacement et ne peut tourner que de 30 degrés par round. En ce sens, elle ne peut faire une passe qu'à tous les six rounds. Cette classe inclut les rocs et autres créatures gigantesques.

Lévitation

Les créatures qui lévitent ne volent pas réellement et leur mouvement est généralement limité à monter ou descendre. Les créatures en lévitation qui peuvent bouger sans entraves sont considérées de Classe A. Sinon, le pouvoir ne donne aucune manoeuvrabilité et aucune classe n'est accordée.

Altitude

L'altitude relative des combattants est importante pour plusieurs raisons ,mais n'a que peu d'effets sur le combat lui-même. Si les créatures veulent s'affronter, elles doivent voler à peu près à la même hauteur. Si une des créatures fuit et que les autres ne la poursuivent pas, elle s'échappe. Tout simplement.

L'altitude affecte cependant les actions d'une certaine manière. Le MD devrait garder les directives suivantes en mémoire lorsqu'il écoute ce que les personnages veulent faire (et décide comment les créatures et PNJs vont réagir).

Les créatures ne peuvent pas charger celles qui les surplombent bien que celles-ci puissent plonger sur elles (obtenant le bonus de charge).

Seules les créatures pourvues d'armes naturelles ou les cavaliers avec des armes de grande taille (comme une lance) peuvent attaquer une créature située en dessous. Une attaque d'en dessous subit une pénalitéde -2 sur le jet d'attaque, car l'approche et l'angle d'attaque rendent le combat difficile.

La procédure de combat

Le combat aérien est basé sur la manoeuvrabilité. Lorsque deux créatures volantes s'affrontent, comparez les classes de manoeuvrabilité de chaque combattant. Si elles sont identiques, le combat se déroule normalement. Si elles diffèrent, la créature qui a la meilleure classe obtient plusieurs avantages.

Pour chaque différence de classe, la créature la plus manoeuvrable soustrait 1 de son jet d'initiative. Sa manoeuvrabilité augmente sa capacité à frapper rapidement et à toucher des parties difficiles à protéger.

Les **souffles** sont plus difficiles à utiliser en combat aérien qu'au sol. Les créatures utilisant le souffle constatent que leur zone d'effet est plus restreinte que d'ordinaire, rendant cette attaque plus difficile d'usage. Les dragons, en particulier, trouveront plus malaisé de se servir de leur souffle de côté ou vers l'arrière alors qu'ils se dirigent vers l'avant.

Ceux qui se trouvent dans un arc de 60 degrés devant la créature font un jet de sauvegarde normal contre le souffle. Les créatures en dehors de cet arc obtiennent un bonus de +2 sur leur jet.

Le **jet de projectiles** est également difficile en combat aérien. Ceux qui sont montés sur une créature volante ou sur un objet magique subiront toutes les pénalités d'usage de l'arc sur une monture, décrits à la page 89. Le sur place est similaire à l'immobilité et n'implique aucune pénalité.

Les personnages utilisant le jet de projectiles lorsqu'ils lévitent subissent une pénalité de -1 cumulatif pour chaque round de tir jusqu'à concurrence de -5 : la lévitation n'est pas stable et la réaction causée par le jet de projectile entraîne un mouvement progressif de balancier. Un round de pause permettra au personnage de retrouver son équilibre. Les arbalètes moyennes ou lourdes ne peuvent pas être utilisées par un personnage qui lévite puisqu'il ne dispose d'aucun point d'appui pour engager le mécanisme.

Combat air-sol

Lorsqu'elle attaque une créature au sol (ou une créature en lévitation et incapable de bouger), les attaques de la créature volante sont limitées au nombre de rounds que requiert une passe complète.

Par exemple, un dragon s'envole de sa caverne pour attaquer les personnages-joueurs alors qu'ils s'approchent de son repaire. Dans son premier round, il fond sur eux, lacérant le personnage de tête avec ses griffes. Comme sa manoeuvrabilité est C, il prendra un round pour tourner et plonger pour une nouvelle attaque au troisième round. Bien sûr pendant cette période de temps, sa manoeuvre risque de le mettre hors de portée des personnages-joueurs.

La fuite

Lorsqu'une créature essaie de s'esquiver du combat, sa capacité de fuite dépend de sa vitesse et de sa manoeuvrabilité. Les créatures qui sont à la fois plus rapides et plus manoeuvrables que leurs adversaires peuvent s'échapper du combat sans pénalité. L'attaque gratuite consécutive à une fuite n'est pas accordée puisque l'adversaire est également en mouvement (probablement dans la direction opposée!).

Si une créature est plus rapide, mais pas plus manoeuvrable, elle peut s'échapper tout simplement en distançant son adversaire. L'autre est incapable de suivre. Dans ce cas, une attaque gratuite est permise.

Si la créature est plus lente, peu importe sa manoeuvrabilité, un jet d'initiative doit être fait (ajusté sur la manoeuvrabilité des deux créatures). Si le jet de la créature qui fuit est plus bas que celui du poursuivant, elle a réussi à s'enfuir (bien que subissant tout de même l'attaque gratuite consécutive à la fuite).

Les dégâts

Toute créature volante qui perd plus de 50% de ses points de vie ne peut plus voler et doit se poser dans les plus brefs



délais. Elle peut planer sans problème vers le sol, mais ne peut prendre de l'altitude ou voler à plus de la moitié de son déplacement normal.

Si aucun point d'atterrissage sécuritaire n'est disponible, la créature est tout simplement malchanceuse. Comme les circonstances d'un atterrissage forcé peuvent varier considérablement, le traitement de la situation est laissé à la discrétion du MD. Les règles sur la chute (page 84) peuvent être utiles bien que l'imagination soit ici un outil fondamental.

Le combat aérien (Règle Optionnelle)

Ces règles optionnelles fournissent plus de précision sur ce qui survient en combat aérien. Toutefois, ces combats nécessitent l'usage de figurines ou de marqueurs et prendront généralement plus de temps à compléter. Toutes les règles du combat aérien décrites plus haut restent effectives sauf aux endroits où elles sont spécifiquement contredites plus bas.

Déplacement

Le déplacement est mesuré en centimètres (chaque centimètre équivaut à 3 m de déplacement) et chaque pièce est bougée sur la table ou le plancher. Les classes de manoeuvrabilité déterminent l'ampleur de la manoeuvre retour qui peut être réalisée en un seul round (un rapporteur peut être utile dans cette situation.) Le mouvement tournant peut être entrepris à n'importe quel moment dans le round à condition de ne pas excéder le nombre de degrés permis et qu'une distance d'au moins trois mètres soit franchie entre chaque mouvement tournant.

Grimper et plonger

Les joueurs peuvent garder une idée de l'altitude à laquelle ils sont en notant celle-ci à chaque round sur un bout de papier. Comme pour le déplacement, l'altitude peut être mesurée en centimètres. Une créature peut grimper d'un cm pour chaque cm de mouvement vers l'avant utilisé pour grimper.

Les créatures de Classe C ou moins ont une vitesse aérienne minimale et doivent consacrer au moins la moitié de leur taux de déplacement pour aller vers l'avant. Elles ne peuvent donc pas monter à la verticale et ne grimperont qu'à la moitié de leur vitesse normale de déplacement.

Les créatures qui plongent augmentent leur vitesse, leur donnant un cm de plus pour chaque cm de plongée jusqu'à concurrence de leur taux de déplacement maximal. En ce sens, une créature capable de voler pendant 12cm pourra bouger de 24cm en plongeant pendant toute la durée de son déplacement, puisque chaque cm de plongée procure un cm additionnel de mouvement.

Une créature qui plonge doit utiliser en plongée la totalité de la distance additionnelle qu'elle a obtenu grâce à sa plongée, bien qu'elle n'ait pas à utiliser en vol la totalité de son déplacement normal. Une créature avec un mouvement de 12 ne pourrait pas plonger de 9cm et voler pour seulement 6cm en avant. Elle doit avancer d'au moins 9cm vers l'avant, la distance qu'elle a franchie en plongée.

Attaquer

Puisque la position exacte des unités volantes est indiquée par les figurines, plusieurs considérations abstraites du combat aérien n'ont pas à être utilisées.

Les ajustements de manoeuvrabilité sur les jets de dé sont ignorés. Ceux-ci permettaient de simuler l'habileté des créatures très adroites à obtenir un avantage sur des créatures volantes plus maladroites. Lorsque l'on utilise des figurines ou des marqueurs, cette tâche est laissée aux joueurs.

De la même manière, le nombre de rounds requis pour faire une passe n'est pas utilisé puisque cela devient évident du fait de la position des pièces.

Lorsqu'une créature qui plonge fait une attaque, elle est considérée comme une charge. Les créatures qui chargent obtiennent le bonus normal de combat. Les lances et javelots font le double des dégâts normaux dans une charge. De plus, les créatures avec des serres ou des griffes causent le double des dégâts normaux lorsqu'elles plongent.

Combat sous l'eau

Un des territoires d'aventure les plus négligés, bien que fascinant, est le majestueux et mystérieux royaume sous-marin. Ici, des civilisations anciennes, verdoyantes ou obscures attendent d'être découvertes. On prétend que des trésors fabuleux reposent sur les fonds ténébreux, dans l'attente d'être découverts. Des créatures fantastiques et peu farouches gouvernent des royaumes inconnus des hommes. Les mystères de l'océan sont nombreux, mais, pour être capable de les résoudre, les joueurs doivent faire face à des problèmes inusités.

Respirer

Le plus gros problème que les personnages doivent affronter sous l'eau est celui de la respiration. Avant que quelque aventure sous-marine que ce soit puisse être entreprise, ils devront trouver un moyen de rester sous l'eau pour une longue période de temps.

Les personnages peuvent utiliser des sorts ou des objets magiques; ils peuvent utiliser des *Potions de Respiration Aquatique*; ils peuvent même se *métamorphoser* en créatures sous-marines (bien que cette option puisse mener à d'autres problèmes imprévus). Si aucune de ces solutions ne paraît envisageable, le MD peut fournir des goémons ou des varechs qui procureront de l'oxygène si on les mange.

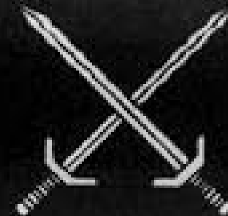
Sans l'usage d'une manière permettant de respirer sous l'eau, les personnages vont connaître une aventure très courte! Les règles pour retenir son souffle (une solution à court terme, au mieux!) et concernant la noyade seront trouvées au chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*.

Déplacement

Il y a deux manières de base pour se déplacer sous l'eau : nager ou couler comme une pierre afin de pouvoir marcher au fond. Les règles pour la nage se trouvent aux pages 133-134 du *Manuel des Joueurs*. Dans certains cas rares, les personnages pourront trouver des montures entraînées comme des hippocampes géants.

La visibilité

Une des limitations majeures du combat sous l'eau est l'absence de lumière. Dans l'eau douce, la visibilité se limite à une distance de base de 15 mètres. Cette distance est réduite de 3m pour chaque 3m de profondeur. Les personnages explorant



les profondeurs d'un lac ténébreux, 15m sous la surface n'y verront qu'à 3m. Plus bas, l'obscurité se refermera sur eux.

Dans l'eau salée qui est moins riche en algues, la distance de base est augmentée jusqu'à 30m, ajustée de la même manière en fonction de la profondeur qu'en eau douce.

Lumière naturelle et artificielle

Les directives sur la visibilité décrites plus haut sont données en fonction d'une journée ensoleillée en surface. Lors de journées nuageuses, la distance à laquelle un personnage peut voir pourra être réduite de moitié ou même davantage. Lors de nuits sans lune, le champ de vision d'un personnage est pratiquement nul.

Les sources de lumière artificielle peuvent fonctionner sous l'eau (quoique les personnages devront penser rapidement pour maintenir les torches ou lanternes allumées!). Les sources de lumière artificielle éclairent, sous l'eau, la moitié de la surface normale éclairable en surface.

Visibilité obstruée

En plus de la faible quantité de lumière disponible, la visibilité peut être affectée par les goémons, zostères et les forêts de varech. Ils nuisent à la visibilité de la même manière que les buissons épais en surface.

Les bancs de poissons avec leurs écailles souvent de couleur argent peuvent réfléchir et disperser la lumière dans des centaines de directions différentes, causant un brillant nuage de confusion. Même sans réflection, leurs formes allongées pourront obscurcir l'endroit où se trouvent.

Finalement, l'encre d'un calmar géant ou même de la boue remuée du fond ont les mêmes effets qu'un sort de *Ténèbres*. L'infravision et la lumière ne pourront pénétrer ces eaux ténébreuses.

Infravision

L'infravision fonctionne sous l'eau, mais non avec la même efficacité qu'à la surface. Elle ne pourra excéder en aucun cas les limites normales permises dans les souterrains. De plus, l'étrangeté de l'environnement dans lequel il se trouve rend le personnage incertain de ce qu'il voit.

Combat

Le plus important facteur dans le combat sous l'eau est de contrer la résistance de l'eau. Même si une arme conserve sa masse et sa densité, la résistance de l'eau affaiblira considérablement la force d'impact de n'importe quel coup. En ce sens, seules les armes qui percent peuvent être utilisées efficacement sous l'eau (sauf pour ceux qui possèdent des armes magiques permettant l'action libre).

Les armes tirées ou lancées (sauf les filets) sont inutiles sous l'eau. Parmi les armes de jet, seules les arbalètes conçues spécialement pour cet usage sont efficaces sous l'eau. Même dans ce cas, la portée de toutes ces armes est réduite de moitié.

Les filets sont particulièrement efficaces dans les combats sous l'eau. Ils ont tendance à demeurer déployés une fois lancés et les personnages devraient les trouver utiles pour les combats rapprochés. Lorsqu'ils sont convenablement préparés avec des poids, les filets peuvent être lancés avec une légère torsion dans le mouvement, permettant à la force de rotation de les garder bien déployés. La portée est très courte, seulement 30cm pour chaque point de Force de l'utilisateur.

Les problèmes en combat des créatures terrestres

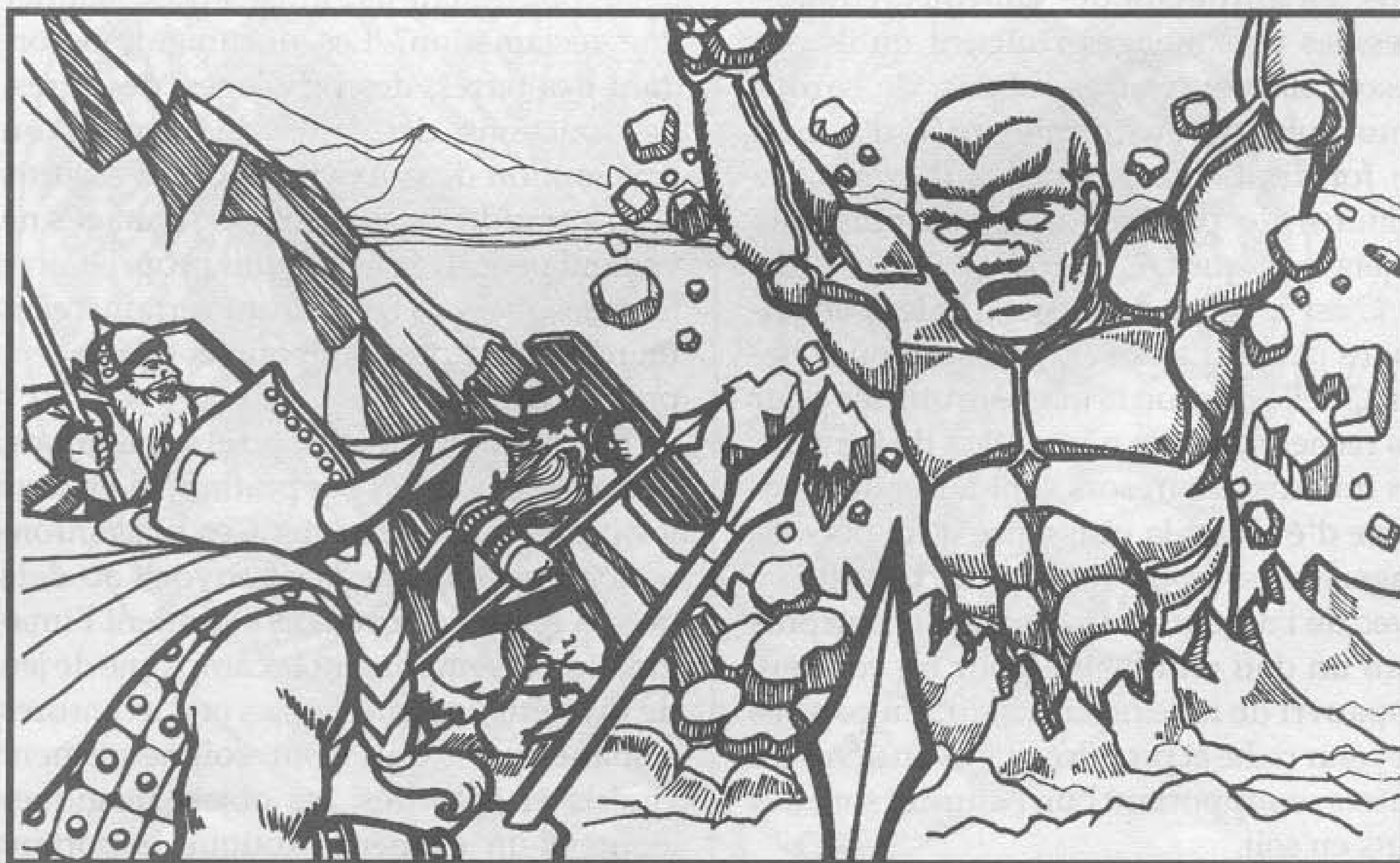
En combat, tous ceux qui habitent la surface subissent certains désavantages spéciaux lorsqu'ils affrontent des créatures de la mer. Étant peu habitués à la résistance de l'eau et aux modifications du poids apparent, les créatures terrestres ajoutent +4 à leur jet d'initiative en combat de mêlée. Ce désavantage ne s'appliquent pas aux attaques par projectiles ou aux invocations. Les créatures terrestres subissent aussi une pénalité de -4 sur leurs jets d'attaque en raison de la lenteur de leurs mouvements.

La magie sous l'eau

Les sorts sont également affectés par le monde sous-marin. Il est évident que les sorts impliquant le feu n'ont aucun effet sauf s'ils sont invoqués dans une zone oxygénée (comme une ville sous dôme).

Les sorts impliquant l'électricité conduisent leur énergie dans l'eau environnante. En ce sens, un *Éclair* qui est déclenché à 20m de l'invocateur y causera le même effet de surface qu'une *Boule de feu*.

Les sorts influençant des forces de la nature qu'on ne trouve pas normalement sous l'eau seront sans effet (un *Appel de la Foudre*, par exemple). Les sorts qui conjurent ou commandent des créatures qui ne vivent pas dans les profondeurs seront inutiles.





Les personnages dans un jeu de rôles sont à la recherche de plusieurs choses : la célébrité, la gloire, l'expérience parmi d'autres. Mais pour ceux qui ne sont pas satisfaits par des objectifs aussi peu concrets il y a un autre but : la fortune.

Des tresses de chaînes brillantes en or, des piles de pièces d'argent, des tas de fourrures de martres, des couronnes serties de gemmes, des sceptres émaillés, des vêtements de soie et de puissants objets magiques attendent d'être découverts ou arrachés à l'emprise de monstres puissants. Avec de tels trésors qui attendent, comment un aventurier audacieux pourrait-il se contenter de rester paisiblement à la maison?

Qui a besoin d'argent?

Toutefois, les trésors ne sont pas uniquement un but ou une mesure de richesse matérielle. "Il faut de l'argent pour obtenir de l'argent" comme le dit le vieux dicton et pour les aventuriers on pourrait même dire: "Il faut de l'argent pour demeurer en vie." Alors que les personnages survivent aux épreuves et réussissent certaines tâches, leurs défis deviennent plus grands et plus meurtriers.

Au premier niveau, une simple armure de cuir matelassé, une paire de bottes robustes et quelques sorts de base sont tout ce dont avait besoin un personnage; à des niveaux plus élevés, de simples pièces d'équipement comme celles-ci ne suffisent plus. En affrontant des ennemis redoutables, les personnages réalisent qu'ils ont besoin d'armures très solides, de bardes pour leurs chevaux, d'une variété d'armes, de fortifications, d'hommes d'armes, de potions, de parchemins et de puissants objets magiques.

C'est ce genre de choses que les personnages doivent trouver, produire ou acheter. Quelle que soit la manière utilisée pour les rechercher, elle nécessitera de l'argent. En un sens, les trésors sont aussi une manière d'évaluer la puissance d'un personnage. Même un personnage de bas niveau avec de l'argent et de la magie en surplus sera un défi redoutable pour un confrère appauvri de niveau supérieur. En ce sens, devenir riche et prendre une avance sur les autres se supportent l'un l'autre et sont des buts en soit.

Les formes de trésors

Il y a plusieurs différentes formes de trésors. Certaines de celles-ci sont évidentes, leur valeur approximative étant connue de tous. D'autres sont moins faciles à déceler, leur valeur plus difficile à quantifier.

Les trésors les plus simples sont ceux de valeur prédéterminée : les pièces de monnaie d'or, d'argent, de platine et de cuivre. Pratiquement n'importe qui peut en connaître la valeur. Ceux qui ont un oeil entraîné pourront estimer la valeur des pierres précieuses ou semi-précieuses taillées ou non. Un joaillier, orfèvre ou artisan de l'argent expérimenté pourra apprécier le travail du métal précieux : vaisselle, colliers, broches, tiares, bracelets, anneaux et autres pièces de bijouterie. Des négociants pourront évaluer le prix de certains formes d'artisanat comme l'émail, le verre soufflé, la sculpture ou la fine broderie.

Des aventuriers trop avides pourront négliger des trésors considérables en biens de consommation courante. Peu de personnages se soucieront de pièces de toile de lin fine, de tas de fourrures de martre noire, de tonnelets de vin ou de tonnes métriques de minerai de fer brut quoique ces biens puissent avoir une grande valeur.

Et si les personnages trouvent dans un très ancien trésor une pile de vieux papiers jaunis et que l'un de ceux-ci se révèle être un titre de propriété perdu depuis très longtemps. A-t-il de la valeur? Les personnages pourraient-ils l'utiliser pour justifier une réclamation? Les documents accordant des terres, des privilèges, des titres, des fonctions, des droits de taxation (ou l'exemption de ceux-ci) sont tous assortis d'une grande valeur. Les personnages ne veulent peut être pas devenir propriétaires terriens, mais ils trouveront certainement un marchand prêt à débourser de l'argent pour ce droit.

Il y finalement des objets magiques, désirés et convoités par pratiquement tous les personnages-joueurs. Ces objets donnent au personnage des pouvoirs au-delà de son niveau normal. Ils stimulent l'imagination et remplissent la campagne de jeu de mystérieuses merveilles et d'aventures romanesques. S'ils sont soigneusement choisis et accordés, les objets magiques ajoutent un élément exotique important dans n'importe laquelle joute de AD&D.

Le MD doit placer, accorder et contrôler les trésors qui apparaissent dans sa campagne. La quantité de trésors, tant monétaires que magiques, que les personnages vont recevoir aura des effets considérables sur le développement de la campagne. Pour cette raison, plusieurs questions devraient être clarifiées avant de commencer à jouer:

Est-ce que le monde est à ce point pauvre en objets magiques que la découverte d'une simple potion sera une grande récompense? Ou est-il riche en objets magiques au point que les personnages-joueurs en auront plusieurs et les utiliseront fréquemment uniquement pour survivre? Est-ce que la quantité d'objets magiques dont ils disposeront sera à ce point importante qu'ils deviendront quasi inarrêtables?

Est-ce que les personnages-joueurs devront entreprendre de dangereuses équipées simplement pour pouvoir se nourrir chaque jour ou auront-ils tant de richesses que leurs aventures impliqueront des gens issus des plus hauts niveaux de la société et de la puissance? Est-ce que les personnages auront trop d'argent de telle façon qu'il sera difficile de les contraindre, de les acheter, de les menacer ou même de les défier? Seront-ils pauvres (et possiblement déprimés et frustrés)?

Seul le MD peut répondre à ces questions. Et il devra le faire, car les réponses détermineront la nature de sa campagne autant que n'importe quel autre facteur.

La disposition des trésors

Un aspect important du jeu AD&D est qu'il y a une part importante des trésors existants (tant monétaires que magiques) qui ne circulent pas dans la société. Ces trésors ne servent pas à payer pour des biens ou des services. Ils ne perçoivent pas des intérêts à la banque (un concept étranger à l'époque du jeu de toute manière). Ils n'ont pas d'usage associé à la garantie de prêts ou au maintien du prestige. Ils ne sont pas les bases du système monétaire. Ils sont tous simplement des amoncellements de trésors inutilisés, apparemment oubliés, leur potentiel n'étant pas sollicité. En vertu de critères standards, il s'agit d'une situation illogique. Alors, pourquoi y a-t-il tant de trésors qui traînent partout?

Il n'est pas nécessaire de créer une théorie économique détaillée qui justifie l'accumulation de biens par les dragons ou le principe de l'offre et de la demande dans le commerce des nains. Cependant, il n'est pas inutile de considérer les prémisses de



base qui expliquent la présence de beaucoup de trésors sans gardiens. Prenez par exemple ces trois prémisses complémentaires:

Prémisse #1 : Le monde était plus riche dans le passé puisque tout cet argent a été retiré de la circulation.

Prémisse #2 : Le monde a déjà été culturellement plus avancé puisque seule une société bien organisée peut contrôler l'émission de monnaies sur une large échelle.

Prémisse #3 : Le monde est tombé dans une période obscure puisque ces trésors sont convoités par les aventuriers et qu'il n'y a que peu de gouvernements qui peuvent encore émettre une telle quantité de pièces de monnaie.

A partir de ces prémisses, le MD peut commencer à créer un décor culturel pour le monde dans lequel sa campagne évoluera. Voici certaines possibilités:

Il y a longtemps, bien avant la période présente, existait un Age d'Or de la connaissance et de la culture. (Il peut s'agir du Règne des Seigneurs Elfes, de l'Empire des Nains, du Grand Age de la Paix, du Temps Avant la Venue de l'Homme ou du Règne du Bon Guru Aaron).

Ensuite vinrent un grand cataclysme et des temps maudits. (Soudainement le Feu des Dragons commença ses ravages, l'Engloutissement des Monts Gruen s'amorça, les Etres des Ténèbres envahirent le monde, l'Homme apparut ou Gorm usurpa le trône du Guru Aaron).

Maintenant, le monde commence doucement à se remettre des ces temps horribles, mais une bonne partie de ce qui existait jadis est perdu. Il y a des trésors cachés venant d'un passé lointain, des ruines anciennes, des merveilles oubliées et des objets magiques d'une grande puissance qui sont maintenant perdus.

Les civilisations anciennes, maintenant en ruines, sont la source de plusieurs des trésors que les aventuriers recherchent. Il y a aussi des trésors plus récents qui sont accumulés, certains étant mûrs pour être cueillis.

D'autres déductions peuvent être faites menant à d'autres prémisses à partir du même début. Celles qui sont décrites plus haut fournissent une large variété de justifications pour des aventures tant pour les PJs que pour le MD. Retrouver ce qui a été perdu peut mener à toutes sortes de possibilités: cartes au trésor, empires en ruine recouverts par le désert, légendes sur des magiciens possédant des sorts inconnus, des objets magiques aux usages mystérieux, des artefacts et des reliques de l'âge antérieur, même des divinités aux cultes oubliés.

A qui le Trésor?

La question suivante se rapportant aux amas de trésors est qui, au juste, les collectionne, et pourquoi? La réponse se divise en deux simples catégories : les créatures intelligentes et inintelligentes. Ces dernières ne réfèrent pas aux êtres sans esprits, mais à ceux d'une nature animale pour qui la richesse ne signifie rien.

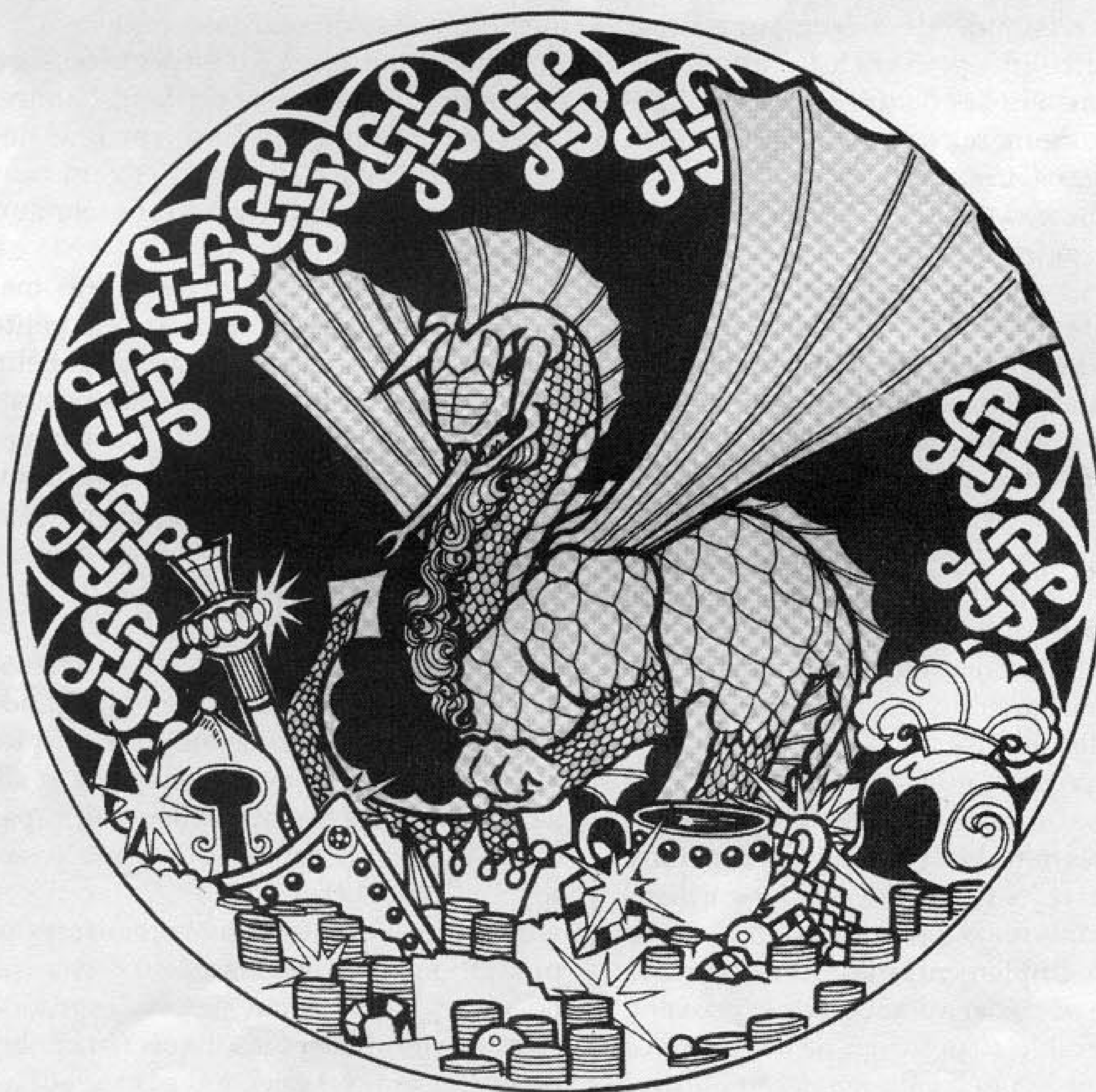
Créatures inintelligentes : Peu de ces créatures ont pour intention d'amasser une fortune. De tels trésors s'amassent par chance et coïncidence.

Les restes des victimes ramenés dans la tanière de l'animal contiennent parfois la fortune, les armes, armure et objets magiques que transportait la victime. Ceux-ci, sans saveur et impossibles à digérer, peuvent être éparpillés parmi les os et restants des repas précédents.

Heureusement pour les personnages, la plupart des animaux ont de bonne habitudes hygiéniques et nettoient régulièrement leur antre ou tanière et fond de petites piles de déchets juste à l'extérieur de leur porte. Ainsi, les ordures d'un nid d'aigle pourraient être éparpillées un peu partout à la base de son pic rocheux tandis que les restes des proies d'un ours des cavernes se retrouveraient près de l'entrée de son repaire.

Toutefois, les animaux (et les monstres leur ressemblant) sont fascinés par les objets les plus étranges. Les pies et les rats sont réputés pour chaparder des objets brillants; les furets transportent des pièces de monnaie et des souliers; les oiseaux bâtiront leur nid à partir des objets les plus hétéroclites. Il est donc possible pour tout objet d'un quelconque intérêt de se retrouver dans le logis d'une créature.

Il n'y aura généralement que peu d'objets dans le refuge d'un animal car peu d'entre eux les collectionnent. Cependant, le nid d'une outre géante peut inclure une





armure de cuir et de fines soieries comme "lit" tandis que le nid d'un roc pourrait contenir une corde magique.

Dans le plus rare des cas, la créature peut manger le trésor, bien que non-intentionnellement. C'est le plus souvent le cas pour les créatures n'ayant pas les membres requis pour séparer ce qui est comestible de ce qui ne l'est pas et spécialement pour celles ayant un appétit vorace. On a retrouvé les objets les plus étranges dans les ventres des requins : plaques d'immatriculations, armures, enjoliveurs et autres objets métalliques indigestes. Lors d'aventures, de telles circonstances devraient être limitées aux créatures ayant d'immenses mâchoires (ver pourpre, épaulards et cubes gélatineux).

Enfin, il y a quelques créatures qui se nourrissent de ce que d'autres considéreraient comme un trésor. La bête peut se nourrir de gemmes ou de métaux précieux. Bien sûr, de telles créatures n'auront pas un très gros trésor et ceux qu'ils trouveront ne resteront pas intacts très longtemps.

Créatures Intelligentes : Dans ce cas, le MD peut décrire des émotions et des motivations. Les créatures intelligentes peuvent accumuler des trésors par avarice et cupidité. Elles peuvent le faire pour des raisons matérielles ou de statut social. En effet, plusieurs raisons normales peuvent être utilisées. Ces raisons ne sont toutefois pas toujours clairement évidentes.

Bien qu'un hobgobelin puisse tuer et voler pour amasser un trésor qui lui permettra de devenir le chef de sa tribu ou acheter des biens de marchands sans scrupules, quelles sont les raisons d'un dragon pour amasser des richesses? Les dragons ne vont pas dans les villes pour acheter des biens. Ils ne paient pas d'ouvriers pour construire une maison. Il ne semblent avoir aucun usage particulier pour les immenses sommes d'argent qu'ils collectionnent (et pour collectionner, ils collectionnent!).

Pour les dragons et autres créatures intelligentes, le MD doit créer des motivations plus étranges et bizarres. Les dragons peuvent amasser des trésors parce que c'est une obsession chez eux. Ils peuvent croire qu'il est de leur devoir d'être les gardiens et les recouvreurs de ces biens sur terre. Ils peuvent simplement croire qu'il est de leur droit de posséder autant qu'ils le peuvent. Il est possible qu'entre eux, la taille de leur trésor soit d'une certaine manière indicative de la puissance de la créature. Il est même possible que la beauté merveilleuse d'objets de trésors créent chez la créature un sentiment d'harmonie profonde et de paix intérieure.

Même pour les créatures intelligentes dont les motifs sont compréhensibles, les choses peuvent être différentes de ce qui est considéré normal. Une société de hobgobelins diffère énormément de celle des humains ou des diverses races des personnages joueurs. Les hobgobelins ne vont pas dans les villes pour dépenser leur argent en palais, boissons raffinées et jardins aux milles merveilles. Leurs dépenses seront probablement plus brutales et mondaines. De même, ils n'ont pas une économie aussi développée que celle des sociétés humaines. Ils ont peut-être besoin d'importantes sommes d'argent parce que leurs relations de prix sont si étranges.

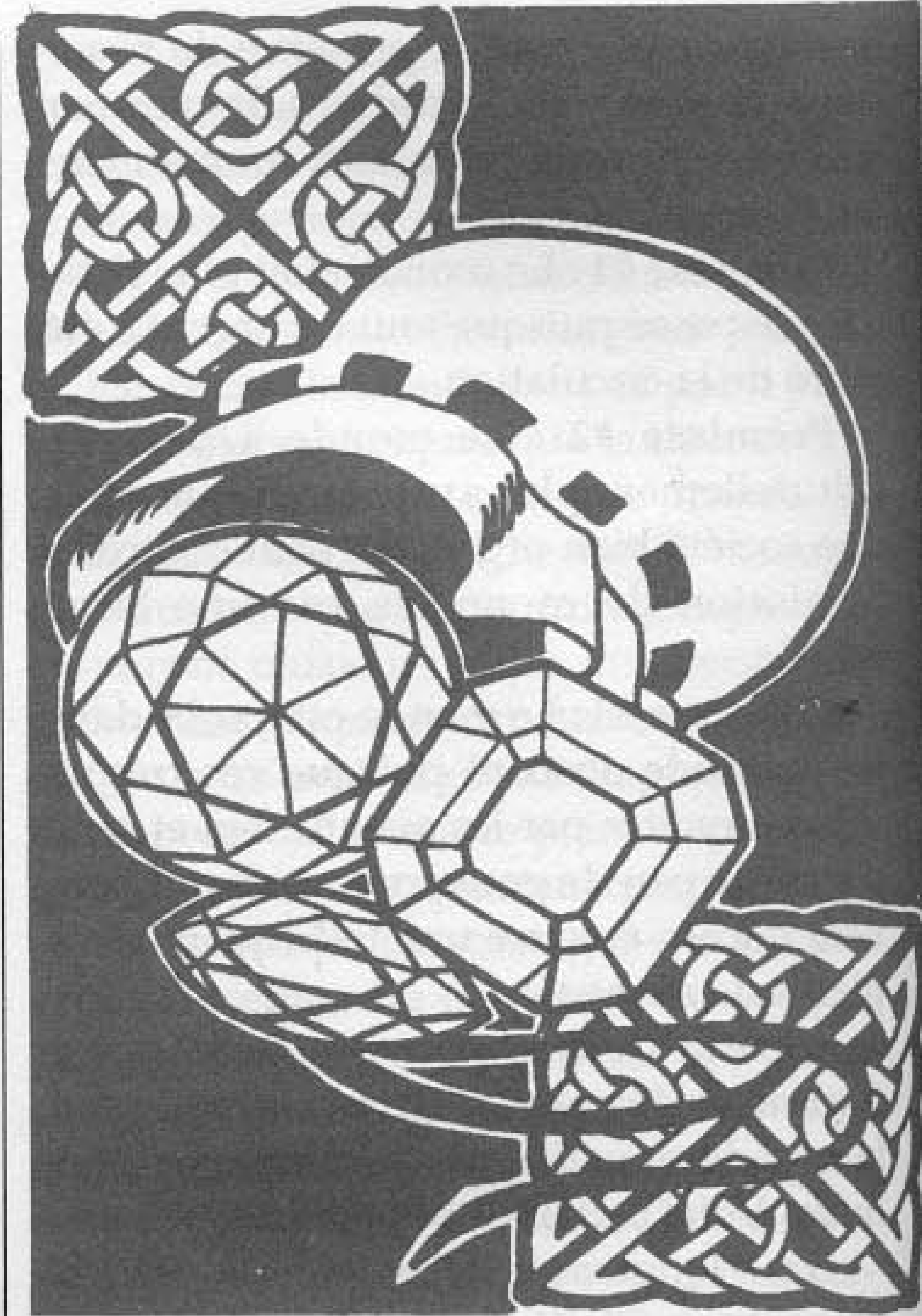
Les armes peuvent être exorbitantes et les armures prohibitives. Les chef de clan puissants peuvent exiger des dons réguliers et des tributs de leurs inférieurs. De tels paiements peuvent être faits avec zèle puisque la mort en est l'alternative. En effet, un tel système de tribut peut être inculqué culturellement, chaque guerrier tentant de prouver qu'il est toujours un membre valide de sa tribu.

Tout ceci mis à part, il n'est pas nécessaire de justifier chaque trésor existant. Le faire, cependant, permet plus facilement de déterminer la taille d'un trésor et comment son possesseur pourrait réagir si quelqu'un tentait de s'en emparer.

Un dragon pourrait prendre très mal que quelqu'un prenne même la plus petite partie de son vaste trésor. Un hobgobelin pourrait devenir fou furieux si les personnages tentaient de le dérober. Les compagnons du hobgobelin pourraient se désintéresser de son problème. Les personnages joueurs représentent une menace mais, après tout, chaque hobgobelin doit prouver qu'ils sait se défendre.

D'un autre côté, piller la salle au trésor du chef des hobgobelins créera de grands remous dans sa tribu. Le chef est lié par les mêmes coutumes que ses guerriers et s'il ne peut protéger son trésor, il ne mérite pas d'être le chef (du moins selon cette philosophie particulière).

Les monstres intelligents prendront des précautions pour protéger leur trésor qui ne viendraient même pas à l'esprit de créatures inintelligentes. Le chef hobgobelin ne laissera certainement pas sa salle au trésor sans surveillance.



De plus, il ne se fiera pas qu'à ses gardes et il est plus que probable que sa salle au trésor est truffée de pièges mortels. S'il est chanceux, le chef aura même entraîné une bête de garde ou deux pour décourager les voleurs.

Même un simple guerrier hobgobelin fera un effort pour protéger ses biens. Si son trésor est petit, il pourrait le transporter avec lui en tout temps. Il peut aussi l'enterrer là où lui seul saura le retrouver. Il peut le déposer dans un coffret barré et piégé, préférablement enchaîné au sol ou au mur. Il ne s'agit pas là d'une société prônant l'altruisme et la confiance en autrui après tout.

Un dragon, par contre, peut considérer sa réputation comme un élément dissuasif convaincant. Cela est certes vrai si le dragon est présent! Et les personnages joueurs ne devraient jamais se retrouver dans une antre de dragon inhabitée.

Rencontre de Trésors Planifiée ou Aléatoire

Il est important que le MD fasse une distinction entre les trésors placés en des lieux précis et ceux trouvés lors de rencontres aléatoires. L'échelle est différente pour les deux types de trésors.

Les descriptions de monstres du *Bestiaire Monstrueux* font la différence entre le trésor du monstre dans son antre, tanière ou logis et ceux transportés par les individus. Les







trésors obtenus lors de rencontres aléatoires seront plus petit que ceux des rencontres planifiées. Si un trésor aléatoire est plus important que celui qui est planifié, les personnages se rappelleront plus de cette rencontre que de l'histoire.

Les trésors devraient être utilisés pour bâtir l'aventure, développer une histoire et récompenser un jeu intelligent et audacieux. S'ils n'apparaissent que par hasard, le MD ne fait pas que gaspiller un outil constructif pour ses aventures, mais il met en danger sa campagne en entier. En général, un gros trésor devrait être planifié comme faisant partie d'une aventure dans le but de motiver les personnages ou comme but à atteindre par ceux-ci.

N'oubliez pas que tout important que soit le trésor, il ne doit pas être la seule motivation d'une histoire. En fait, il y a des cas où son importance dans l'aventure sera minime. Dans de tels cas, l'histoire ne requiert pas de motivation financière pour encourager les personnages joueurs. Malgré tout, de petites récompenses devraient toujours être disponibles. Un trésor, tout petit qu'il soit, donne aux joueurs la sensation d'avoir accompli quelque chose, d'avoir fait un pas en avant.

Tableaux de Trésors

Pour simplifier l'attribution de trésors dans les antres et monstres, AD&D se sert d'un code alphabétique pour catégoriser les différentes types et tailles de trésors. Chaque liste de monstre dans le *Bestiaire Monstrueux* contient une section "Type Trésor" suivie d'une série de lettres. Ces lettres vous réfèrent au Tableau 84 dans l'Appendice I, page 153 du *GDM*.

Maintenir l'Équilibre

Malgré toutes ses bonnes intentions, il est probable que le MD a de bonnes chances, tôt ou tard, de se tromper dans l'attribution de ses trésors. Il en donnera trop ou pas assez. Dans le premier cas, il n'est que trop près de ses sous; le second cas mène à des campagnes trop puissantes avec trop peu de jeu de rôle (parfois appelées "Monty Haul").

Si les joueurs et le MD apprécient toutefois un type particulier de campagne et ont du plaisir, il n'y a aucun problème. Pourtant, plus souvent qu'autrement, ces deux styles d'aventures extrêmes ont leurs problèmes.

Pas Assez de Trésor

Dans le cas d'un MD près de ses sous, les signes les plus évidents sont que les joueurs ne s'amusent pas, sont frustrés et cyniques et ne s'attendent à pratiquement rien. Si les personnages ne trouvent pas de trésors proportionnels aux risques qu'ils ont pris, les joueurs vont se demander si tout leurs efforts en valaient la peine. Ils deviennent frustrés lorsque, ayant traversé un piège ingénieux, ils ne découvrent qu'une maigre pitance ou, pis encore, rien du tout. Leur cynisme devient évident lorsqu'ils font des commentaires mesquins au sujet du niveau des récompenses qu'il ont reçus ou recevront probablement pour leurs efforts à venir. Enfin, ils en viennent à n'attendre plus rien de la campagne du MD jusqu'au point où ils s'en retourne chez eux! Dans une telle campagne, le MD peut passer une soirée agréable, créant des situations élaborées et des aventures détaillées. Pourtant, si les joueurs ne lui accordent pas leur enthousiasme, il ne sert à rien de jouer.

Une telle campagne peut réussir s'il y a d'autres récompenses pour les joueurs dans la partie. Il peut y avoir plusieurs occasions pour les personnages de progresser ou pour développer leur personnalité. Les personnages peuvent avoir l'occasion de jouer un rôle décisif dans les affaires mondiales. Tout ceci est possible, mais seul un MD d'un talent extraordinaire peut surmonter les obstacles qu'il a créés.

Heureusement, les problèmes causés par une insuffisance de trésors peuvent être facilement réglés. Il suffit d'introduire plus de trésors dans la campagne. Aucun ajustement aux personnages n'est nécessaire. Les trésors disponibles de par le monde peuvent être augmentés sans que les joueurs se rendent compte qu'un changement s'est produit.

Campagnes "Monty Haul"

A l'inverse, les problèmes posés par un excès de trésors ne sont pas aussi facilement réglés. Les joueurs, dans ce cas, apprécient la partie. Et pourquoi pas? Leurs personnages réussissent bien. Ils ont assez d'argent et de magie pour venir à bout de toute situation que le MD peut créer.

Cependant le MD ne s'amuse pas tout autant. Il fait face à la tâche de surpasser l'aventure précédente. Il doit faire de chaque aventure un plus grand défi que la dernière. Bien que ce soit le cas pour tous les MDs, l'effet est exagérément amplifié dans le cas du MD qui en a trop donné : comment surpasser l'aventure où le guerrier a reçu le Marteau de Thor ou un objet équivalent?

Invariablement, les joueurs atteignent un point où eux aussi deviennent frustrés. Tout est toujours pareil : "Oh, on a déjà fait ça" ou "Hum, une autre Epée de Destruction Instantanée des Monstres." Bientôt il n'y a plus de défis à relever parce que les joueurs possèdent tout ce qu'il y a dans le livre!

Corriger une telle situation n'est pas facile. La première chose à faire est de cesser de donner autant de trésor dans les prochaines aventures. Même ceci n'est pas aussi simple que ça le semble, puisque les joueurs s'attendent à beaucoup plus. Imaginez jouer pendant des mois ou des années dans un monde où vous découvrez en moyenne 5 objets magiques et des dizaines de milliers de pièces d'or par aventure. Imaginez maintenant de ne trouver que deux ou trois objets magiques et mille pièces d'or! Malgré tout, aussi douloureux que ce soit pour les joueurs, il est nécessaire d'effectuer de telles coupures dans l'avenir.

Le second volet de la solution est plus difficile : il consiste à retirer de la campagne une partie de ce qui a été donné. La plupart des joueurs n'accepteront pas de se débarrasser volontairement de leurs biens et équipement simplement parce que le MD a commis une erreur. Un MD devra être inventif, faisant appel à de nouvelles et étranges taxes, des accidents, des vols et tout ce qui pourra lui venir à l'esprit. N'utilisez chaque méthode qu'une seule fois et donnez aux joueurs une chance de s'en sortir. Rien ne provoque plus la colère chez de joueurs que de se sentir comme des chiens en laisse.

Il arrive parfois que la situation soit à ce point déséquilibrée qu'il n'y ait aucun moyen d'en reprendre le contrôle. Par exemple, parce que le MD a donné trop de magie à ses joueurs, ceux-ci sont presque des divinités. Ils se sont servis de *Souhaits* pour dépasser les limites de leurs traits et pour améliorer leurs talents de classe par des talents permanents. Ils se sont bâtis des places fortes imprenables sur d'autres plans. Ils ont atteint un point où ils peuvent dicter les structures de la partie du MD. Il n'y a qu'une solution : repartir à zéro.

Exigez des joueurs qu'ils recommencent leurs personnages au premier niveau en étant prudent de ne pas commettre les mêmes erreurs à nouveau. Les joueurs



grogneront et se plaindront, mais, si le MD est juste, ces plaintes finiront par être surmontées. A cette fin, le MD peut même vouloir faire débuter les personnages dans une autre partie de son monde qui n'a jamais été exploitée auparavant.

Objets Magiques

L'objet magique est l'un des trésors les plus importants qu'un personnage peut se mériter. Non seulement est-il une récompense immédiate pour un bon jeu, il augmente également la puissance et les chances de survie du personnage. De tels objets ajoutent à l'émerveillement et au romantisme du jeu, permettant au personnage de réussir de hauts faits hors du commun. Le personnage-joueur qui ne veut pas des avantages d'un objet magique est plutôt rare.

Objets Magiques et Créatures

Comme tout autre trésor, les objets magiques peuvent être trouvés dans les repaires des monstres intelligents ou inintelligents. Il ne devrait pas y avoir d'objets magiques lors de rencontres aléatoires avec des monstres inintelligents (sauf dans de rares cas où la bête a avalé ces objets). Après tout, pourquoi (sans demander comment) un serpent géant transporterait-il un *épée +1*?

Les créatures inintelligentes peuvent avoir quelques objets à l'intérieur ou près de leur tanière, objets ayant appartenu à l'une de leurs victimes. Un tel cas devrait malgré tout être rare. De tels monstres ne savent pas reconnaître la valeur d'objets magiques et feront rarement un effort spécial pour les collectionner. Les remarques concernant les trésors et les créatures inintelligentes s'appliquent dans ce cas-ci.

Les créatures intelligentes, par contre, accordent par-dessus tout de la valeur aux objets magiques. Ils reconnaissent de tels objets pour ce qu'ils sont (à moins que l'objet soit très bien camouflé ou soit unique) et les conservent. Sachant que de tels objets peuvent s'avérer utiles, ils tenteront d'en apprendre le fonctionnement. Une créature qui peut utiliser un objet le fera. Des objets magiques utiles qui sont dans un trésor seront entre les mains de la créature, non pas caché ailleurs.

Par exemple, prenons le trésor du chef des hobgobelins. Au cours des années, il est entré en possession d'un certain nombre d'objets magiques mineurs. Le trésor de la tribu compte actuellement trois *potions de Soins*, un parchemin de sorts de magicien, une *épée +1* et deux *cottes de maille +1*. Le chef des hobgobelins, vieux et rusé, saura en faire usage.

Il porte en tout temps l'une des armures et transporte l'épée à sa ceinture. Les trois potions sont soigneusement cachées, mais il peut les dénicher rapidement en cas de besoin. Il confie l'autre armure à son garde du corps le plus fidèle.

En ce qui concerne le parchemin, personne dans la tribu ne sachant s'en servir, il repose sans protection avec le reste du trésor dans la chambre forte du chef. Il compte l'échanger la prochaine fois qu'un marchand renégat passera par là. Les personnages-joueurs qui espèrent s'emparer des objets magiques de la tribu devront pratiquement les arracher d'entre les mains des hobgobelins. Voilà qui rend leur acquisition un plus grand défi.

Acheter des Objets Magiques

Au fur et à mesure que les personnages joueurs acquièrent de l'argent et font face à de plus grands dangers, ils commenceront à se demander où se procurer des objets magiques. Employant la mentalité économique de notre 20e siècle, ils supposeront qu'il existe des magasins où se procurer de tels biens. Bien entendu, ils rechercheront ceux-ci pour en devenir les clients. Cependant, il n'existe pas de tels magasins de magie.

Avant que le MD ne se lance dans la création de boutiques d'objets magiques, regardons les joueurs et leurs agissements. Combien de fois les personnages vendent-ils ces potions et parchemins qu'ils ont trouvé? Combien de fois encaissent-ils ces *épées +1*? Ou encore combien de fois se débarrassent-ils de cet *Anneau d'Invisibilité* ou cette *Boule de Cristal*?

Plus souvent qu'autrement, les personnages-joueurs conservent ces objets. Ils ne donnent jamais ces objets à usage unique. On n'a jamais assez de potions de soins ou de parchemins contenant des sorts supplémentaires. Tôt ou tard, le personnage n'en aura plus. Vous avez déjà une *épée +1*? Peut-être un compagnon d'armes ou un engagé en aurait-il besoin (et développerait ainsi un plus grand respect pour son maître). Donner la dernière *Trompe de Destruction* que possède le groupe? Très peu probable.

Il est raisonnable de supposer que si les personnages-joueurs n'abandonneront pas leurs biens, les PNJs ne le feront pas plus. Si les aventuriers ne vendent pas leurs trouvailles, il n'y a donc pas d'échange suffisant d'objets magiques pour justifier un tel commerce.

Même si les personnages vendent à l'occasion un objet magique, la création d'une boutique d'objets magiques n'est pas une très bonne idée. Où est l'aventure lorsqu'on s'arrête à un magasin pour se procurer une *épée +1*? On négocie pour le prix d'une baguette? Les personnages devraient se sentir comme des aventuriers, pas des marchands ou des grossistes.

N'oubliez pas ceci : si un magicien ou un prêtre peut se procurer un objet magique dont il a besoin, pourquoi perdrait-il son temps à construire l'objet lui-même? La recherche et la création d'objets magiques est un élément important dans le jeu de rôle et ouvrir un centre commercial de magie lui enlève toute importance. Il y a une grande différence entre le sentiment de fierté de la part du joueur lorsqu'il a terminé de construire sa baguette ou l'a trouvée après une périlleuse aventure et le fait banal de se la procurer au magasin du coin.

Enfin, acheter et échanger de la magie présuppose un grand nombre d'objets magiques dans une société. Ceci diminue le contrôle qu'a le MD sur toute l'affaire. Les joueurs logiques souligneront l'inconsistance entre un magasin bien fourni en objets magiques et une campagne où de telles récompenses se font rares.

Magie : Commune ou Rare?

L'une des décisions auxquelles le MD fait face est à quel point la magie est commune dans sa campagne. Le monde est-il riche en objets magiques au point que le plus bas des guerriers possède au moins une *épée +1*? Les joueurs aiment avoir une grande diversité d'objets magiques intéressants, mais il y a le risque de créer une situation de "Monty Haul" incontrôlable. Un monde riche en magie a des conséquences imprévues pour la plupart des MDs.

Si la magie est ordinaire, les gens normaux commenceront alors à développer des inventions s'y reliant. Il pourrait y avoir des moteurs mûs par des djinns, des réseaux de télécommunications à base de boules de cristal et une foule d'autres résultats très anti-médiévaux. Ceci peut être amusant, mais change également de manière drastique le genre de la campagne.



Le charme de découvrir un objet magique est rompu si tous et chacun en possède un. D'un autre côté, trop peu d'objets magiques peut ruiner une partie. Ceci est surtout vrai à de plus hauts niveaux où la magie est nécessaire à la survie des personnages. Vous ne pouvez pas tuer la moitié du groupe pour que ceux qui survivent ne découvrent qu'une *épée +1*.

Le MD veut que chaque trésor magique, quelque soit sa taille, soit spécial, mais il doit également équilibrer la récompense en fonction de la difficulté de son acquisition. Ceci ne s'apprend pas par des tableaux ou des formules. Il faut y mettre du temps et du jugement.

Recherche d'Objets Magiques

L'un des talents communs aux groupes de magiciens et de prêtres est leur capacité de construire des objets magiques. Ceci est un talent de taille, mais qui ne s'emploie pas facilement. En tant que MD, vous voudrez éviter que vos joueurs construisent chaque objet magique disponible. Chacun devrait être un événement en soi et un tremplin pour de nouvelles aventures.

Le talent du magicien pour la recherche d'objets magiques se sépare en plusieurs étapes. Bien qu'il puisse invoquer un *Projectile Magique* au premier niveau, il lui est impossible d'inscrire ce sort sur un parchemin avant d'atteindre le 9e niveau. Il en va de même pour la fabrication de potions. Ce n'est qu'au 11e niveau que le magicien peut tenter de créer d'autres objets magiques. Même à ce moment, il est incapable de créer plusieurs objets s'il lui manque certains sorts nécessaires.

Le prêtre commence à écrire des parchemins au 7e niveau et peut brasser quelques potions (surtout celles de soins) au 9e niveau. Les clercs ne peuvent fabriquer que quelques autres objets magiques et ne peuvent le faire qu'au 11e niveau. Comme pour le magicien, ceci peut être limité par le nombre de sorts auxquels ils ont alors accès.

La création d'un objet magique est semblable à la recherche d'un nouveau sort. Le MD et le joueur doivent collaborer et travailler ensemble pour en arriver au but désiré. Il y a cependant quelques différences.

En ce qui concerne la création d'objets magiques, le but recherché est généralement bien connu du joueur et du MD. Le joueur dit, "Kyrseh désire créer une *Potion de Clairaudience*." L'effet est connu; ce qui doit être fait pour le créer ne l'est pas. Conséquemment, une fois que le joueur a énoncé ce qu'il désire, le MD décide des matériaux, formules, sorts et rituels qui doivent être acquis et/ou exécutés pour créer l'objet.

Une fois que le MD sait cela, le joueur peut continuer. *Le MD ne dit pas au joueur ce qu'il doit faire!* C'est au joueur de découvrir le processus et les étapes qu'il doit franchir pour créer un objet magique, si petit soit-il. Il peut consulter un sage, rechercher la gouverne d'un incantateur de plus haut niveau ou même utiliser certains sorts pour faire appel à des puissances supérieures.



Même après avoir appris ce qu'il devait faire, l'incantateur doit faire plus de recherche pour apprendre les techniques requises pour chaque étape. Tout ceci demandera beaucoup de temps et d'argent. Les ressources du personnage doivent conséquemment être imposantes s'il espère réussir. Le processus d'acquisition de l'information et des matériaux sont de bonnes raisons pour plusieurs aventures consécutives. Ceci fait partie du plaisir d'AD&D. Créer un objet magique est plus qu'un simple processus mécanique. Cela devrait être aussi une occasion pour du jeu stimulant.

Nature de la Fabrication Magique

La construction d'objets magiques est un domaine d'AD&D qui est fortement sujet à l'interprétation du MD. La manière exacte par laquelle le MD l'abordera influencera la vision de la magie dans son monde. Il y a deux attitudes de base à l'égard de la construction d'objets magiques : la méthode pratique et la méthode fantastique.

La méthode pratique dicte que la manufacture d'objets magiques est en quelque sorte liée au bon sens; les matériaux nécessaires pour construire l'objet reflète les propriétés de l'objet en construction et les étapes requises sont relativement bien définies.

Par exemple, une *Potion d'Escalade* peur requérir du poil d'une créature grimpante telle qu'une araignée géante ou les pattes d'un insecte géant. Une *Baguette de Foudre* peut devoir être sculptée à partir du bois d'un chêne frappé par la foudre. La *Pétrification* pourrait nécessiter des écailles de basilic, un serpent d'une méduse ou la plume d'une cockatrice vivante. La Peur pourrait requérir une goutte de sueur de dragon ou de la terre d'une tombe de fantôme. Dans chaque cas, la relation entre l'objet requis et l'objet désiré est claire.

En plus, les éléments eux-mêmes sont tangibles et compréhensibles. Ils peuvent être rares, mais peuvent être réunis sans préparation spéciale (autre que celles requises par une aventure normale). A cette fin, le MD prépare une "liste d'emplettes" que le personnage doit cocher. Le personnage part à l'aventure à la recherche des créatures ou objets qui lui fourniront les matériaux dont il a besoin.

Cette méthode a ses avantages, le plus évident étant celui de simplifier la tâche du MD. Lorsqu'il doit faire face à un joueur qui désire créer un objet magique inhabituel, le MD n'a qu'à faire une liste des matériaux qui lui semblent appropriés pour obtenir l'effet magique désiré.

Des joueurs astucieux peuvent cependant abuser de la méthode pratique. Ils peuvent se rendre compte que tout monstre rencontré a une utilité possible pour les magiciens et commenceront alors à collectionner des échantillons de peau, sang, cheveu, organe et autres. Ils deviendront des bouchers ambulants, ce qui est contraire à l'effet désiré!

Pis encore, les joueurs s'attendront à trouver des boutiques se spécialisant dans les matériaux magiques qui achèteront ou vendront les éléments nécessaires. Ceci élimine le besoin de partir à l'aventure pour se procurer ces matériaux et gâche le plaisir qu'occasionne la création d'objets magiques.

L'approche fantastique prend une approche tout à fait différente pour créer les objets magiques. Dans ce cas, lorsqu'un joueur dit, "Je veux créer une *Corde d'Escalade*", le MD lui fournit une liste d'ingrédients impossible à acquérir. Le joueur doit alors découvrir les moyens d'obtenir chaque ingrédient.

Ainsi, pour sa corde, le MD pourrait requérir du joueur qu'il se procure un écheveau de fil non-tissé, la voix d'une araignée et le courage d'un brave voleur. Le joueur devrait alors découvrir le sens de chaque ingrédient ou le moyen de les produire. Ceci, en retour, peut requérir plus de recherche et de sorts pour réussir.

Dans le cas précédent, un joueur pourrait trouver une solution en trouvant un agneau magique dont la laine serait si épaisse qu'elle n'aurait pas besoin d'être tissée. Il pourrait en faire une corde, invoquant les sorts nécessaires pour donner une voix à une araignée qui prononcerait quelques mots sur la corde. Il pourrait finalement convaincre un voleur hautement réputé d'utiliser la corde inachevée lors d'une mission dangereuse. Après tout ceci, le magicien devrait invoquer les sorts nécessaires pour lier ensembles tous les éléments et voilà : une *Corde d'Escalade* est faite.

Les histoires, mythes et légendes sont pleines d'exemples de telles tâches impossibles et d'ingrédients incroyables. Pour attacher Fenris, le loup légendaire de la mythologie nordique, les nains durent forger une chaîne indestructible à partir d'éléments tels que les racines d'une montagne, le bruit d'un chat et l'haleine d'un poisson. Plusieurs folklores racontent les aventures de héros et héroïnes aux prises avec des tâches impossibles à accomplir : labourer l'océan ou tisser un chandail sans coutures. Hercule eût ses Douze Travaux, considérés impossibles par tous. Culhwch (des légendes celtiques) dû faire du miel sans abeilles. Si les joueurs aspirent à de tels niveaux d'héroïsme et d'émerveillement, ils pourront sans aucun doute accomplir de tel hauts faits.

La méthode fantastique donne à la campagne un élément de haute fantaisie, car de telles tâches, tout impossibles qu'elles soient, font partie de ses merveilles et de ses charmes. De plus, cela garantit que chaque ingrédient ou étape sera en soi une aventure. Les magiciens n'accumuleront pas leurs ingrédients au magasin de magie du coin. Cela donne également au MD un moyen de contrôler le temps requis (parce qu'accumuler les ingrédients peut être toute une tâche) et une méthode pour siphonner les quantités excessive d'argent qu'ont les joueurs.

Les joueurs peuvent cependant trouver cette méthode trop difficile et limitative. Ils peuvent se décourager face aux exigences du MD. Pour parer à ceci, le MD devrait équilibrer les pré-requis en fonction de la puissance de l'objet créé.

Combiner le pratique avec le fantastique est une alternative raisonnable pour chaque méthode. Chaque objet magique n'est pas créé seulement pas l'acquisition d'organes de créatures ou l'essence de plantes rares, pas plus que chaque invocateur n'est requis de triompher de l'impossible.

Des objets magiques simples et ordinaires (*Potions de Soins*, parchemins avec divers sorts, *Baguettes de Détection*) pourraient nécessiter que quelques objets appropriés soient mis ensemble et enchantés. Des objets puissants, exotiques ou très utiles (tels qu'une *épée +1*) pourraient mettre à l'épreuve les capacités de l'incantateur, exigeant de lui qu'il solutionne des mystères et des devinettes impossibles.

La combinaison des deux philosophies peut même être employée pour expliquer le fait que certains objets magiques sont plus communs alors que d'autres sont plus rares. Les potions sont partout, mais les *Marteaux de Tonnerre* sont difficiles à se procurer. Les potions ne requièrent que quelques simples ingrédients; les masses demandent qu'on déplace des montagnes.



Parchemins et Potions

Simplement parce qu'un incantateur connaît un sort ne signifie pas qu'il a automatiquement les connaissances pour créer un parchemin ou une potion ayant les mêmes propriétés. Le processus et la formule sont deux choses différentes.

Un sort sur la page d'un livre de sorts de magicien n'est pas la même chose qu'un sort inscrit sur un parchemin. Le premier requiert une mémorisation et peut-être quelques éléments ou gestes pour s'activer. Le second ne requiert qu'une simple incantation verbale pour s'activer. Une potion, qui doit être bue pour avoir un effet quelconque, est une facette différente d'un même sort.

En raison de ces différences, un magicien doit en apprendre plus sur son art avant de tenter de faire des parchemins et des potions. On suppose qu'il a atteint le degré d'expertise nécessaire lorsqu'il obtient son 9e niveau. Les connaissances, même à ce point, ne surgissent pas spontanément dans son esprit.

En fait, au neuvième niveau, il acquiert le potentiel de créer de tels objets. Il connaît suffisamment les bases de son art et a appris où chercher l'information dont il a besoin pour tenter l'expérience. Le processus exact pour chaque sort reste encore un mystère pour lui.

Parchemins

La première étape dans la création d'un parchemin pour un sort (et non pas un parchemin de protection) est que le magicien ou prêtre doit connaître et être capable d'invoquer le sort approprié (le sort doit se trouver dans son livre de sorts). S'il n'a jamais vu le sort désiré ou n'a pas pu l'apprendre, il est certainement incapable de créer un parchemin pour ce sort. Lorsqu'il désire créer un parchemin de protection, le magicien est limité aux sorts de protection qui font partie du domaine de son art (par exemple : protection contre les élémentaux, contre la magie et la spétrification).

Si un magicien connaît un sort, il peut débuter la fabrication du parchemin. La première étape est d'acquérir les matériaux requis : plume, encre et papier. Ces matériaux ne peuvent être communs sous peine de ruiner le produit fini ou d'être détruits par les mêmes énergies magiques que le magicien cherche à inscrire.

La plume utilisée pour chaque sort doit être fraîche et inutilisée. Les énergies résiduelles d'un sort nouvellement inscrit imbibent la plume. Si elle est utilisée à nouveau, ces énergies se entremêleraient aux tentatives subséquentes, causant leur échec.

De plus, la plume ne doit pas être une simple plume oie. Elle doit provenir d'un quelconque créature magique et étrange, dont la nature peut être appropriée au sort (une plume de cockatrice pour une *Transformation de la Peau en Pierre*, etc). La tâche d'acquérir la bonne plume peut être une aventure en soi. Les plumes acquises par le magicien en personne augmentent les chances de succès de 5%.

Le papier ou tout autre matériel sur lequel se parchemin sera inscrit doit être également de la plus haute qualité. Le papier est l'idéal, suivi du parchemin puis du papyrus. Chacun affecte les chances de réussite comme suit :

Papier	+5%
Parchemin	+0%
Papyrus	-5%

L'encre est la dernière considération. Le MD a carte blanche, dans ce cas, pour exiger l'ingrédient le plus exotique et les procédés les plus extravagants qui soient. Les ingrédients peuvent être simples (l'encre d'une pieuvre géante mélangée avec du venin de vouivre ou le musc d'une moufette géante brassée avec du sang de gorgone). Ils peuvent aussi être très complexes (des larmes de crocodiles et une goutte d'eau du fond de l'océan le plus profond ou une goutte d'hydromel de la coupe du Roi Thyas mêlée aux lamentations des funérailles d'un héros célèbre).

En général, les ingrédients de l'encre devraient être reliés aux capacités globales du parchemin. Comme pour la plume, l'encre devrait être différente pour chaque sort et chaque inscription du même sort nécessite une nouvelle préparation.

Après que le personnage ait acquis et brassé tous les matériaux, il peut commencer le procédé d'inscription. Les magiciens doivent avoir leur livre de sorts sous la main pour s'y référer tandis que les prêtres et autres doivent travailler sur un autel spécialement préparé. Le procédé d'inscription du parchemin requiert une journée complète par niveau du sort.

Les parchemins de protection nécessitent six jours de travail. Durant ce temps, l'incantateur ne doit pas être dérangé, ne s'arrêtant que pour boire et manger. S'il s'arrête avant que la copie soit terminée, tous ses efforts auront été en vain.

Une fois son travail terminé, le MD vérifie en secret pour vérifier la réussite. La probabilité de base est de 80%. Ceci peut varier selon les matériaux utilisés. Pour chaque niveau du sort, on soustrait 1% des chances de réussite. On ajoute 1% pour chaque niveau de l'incantateur. Par exemple, un mage du 15e niveau (+15%) prépare un parchemin d'un sort de 7e niveau (-7%) sur un papyrus (-5%) en inscrivant ce sort à l'aide d'une plume de cockatrice qu'il a prise lui-même (+5%). Ses probabilités de réussite sont (80 + 15 - 7 + 5 - 5 =) 88%.

Si le nombre jeté sur un dé de pourcentage est égal ou inférieur au nombre requis, la tentative est couronnée de succès. Si le jet est plus haut, c'est l'échec, bien que le joueur n'en sache rien.

Si la tentative échoue, le parchemin est maudit d'une quelconque manière. Le MD décide en secret quel est l'effet approprié sur le sort de base. Une tentative pour créer un parchemin de *Boule de Feu* peut être un parchemin maudit qui explose en une gerbe de flammes dès qu'on le lit. Le personnage ne peut se rendre compte de la malédiction que lorsqu'il est trop tard.

Note : un sort de *Délivrance de la Malédiction* transformera ce parchemin maudit en poussière.

Un seul parchemin peut contenir 1 à 6 sorts. Ce nombre est déterminé aléatoirement par le MD. Le joueur ne peut jamais être certain de l'espace requis par un même sort sur deux parchemins différents. Une tentative échouée d'inscrire un sort sur un parchemin remplie automatiquement le reste de la page bien que tout sort inscrit précédemment demeure présent. Dans un tel cas, l'effet du sort maudit ne se produira que lorsque ce sort sera lu.

Lorsqu'il utilise un parchemin qu'il a préparé, un magicien n'a pas à faire usage du sort *Lecture de la Magie* pour comprendre les inscriptions.

Potions

Les potions sont principalement le domaine des magiciens bien que les prêtres puissent préparer des potions de guérison et de remèdes. (Les prêtres associés à une autre mythologie peuvent ou non savoir comment préparer ces potions en fonction des sphères disponibles.) La guérison de

blessures et de poisons est au-delà des capacités des magiciens.

Comme pour tout autre objet magique, le personnage doit en premier lieu identifier et acquérir les matériaux nécessaires pour préparer la potion avant de débuter son travail. La formule peut être aussi directe ou bizarre que le désire le MD. Il peut exiger le sang d'une créature rare, de la poudre de gemmes, la sueur d'une jument ou le dernier souffle d'un héros.

De plus, une potion requiert un certain nombre d'ingrédients communs. Le coût de base de tels ingrédients varie de 200 à 1 000 po. Le MD devrait en décider en fonction de la banalité d'une potion, de sa puissance et de la nature des ingrédients spécifiés. Une *Potion de Contrôle de Dragon* est un objet rare et d'une grande puissance, aussi devrait-il coûter 1 000 po. Une *Potion de Soins* est plus nécessaire et le MD peut décider qu'elles doivent être facilement disponible pour les personnages. Il choisira donc qu'elle ne devrait coûter que 200 po.

Les **magiciens** doivent faire plus que simplement acquérir des ingrédients : ils ont aussi besoin d'un laboratoire d'alchimie complet. Les potions ne sont pas quelque chose que l'on peut cuisiner sur un poêle ordinaire! Ce laboratoire doit être équipé de fournaises, d'alambics, de fioles, de bec verseurs, de distillateurs et de braséros ardents. En somme, de tous les atours d'un laboratoire de scientifique dérangé (environ 1 400 AD).

Le coût de base pour un tel laboratoire est d'au moins 2 000 po si tous les ouvriers spécialisés requis sont disponibles pour construire l'équipement selon les spécifications du magicien. Ce coût ne couvre que l'ameublement. Le magicien doit également avoir un lieu approprié pour ranger toutes ces choses et mener à bien son travail. Considérant les bruits étranges et les odeurs néfastes qui émanent d'un tel laboratoire, peu de propriétaires accepteront que leurs chambres servent à de telles expériences.

Une fois le laboratoire terminé, le magicien doit payer 10% de sa valeur chaque mois pour en maintenir l'équipement, remplaçant les objets brisés lors d'expériences et quelques ingrédients mineurs qui perdent leur force avec le temps.

Les **prêtres** n'utilisent pas de laboratoire. Un tel équipement empeste les pratiques hérétiques. A la place, les prêtres mettent leur confiance en des puissances supérieures pour effectuer les transformations requises. Ils utilisent donc un autel consacré spécifiquement à cette fin. Lors de la construction d'un tel autel, le personnage doit être prêt à faire d'importants sacrifices, qu'ils soient monétaires ou, bien plus significatifs, rendre service à sa divinité. Le prêtre n'a plus besoin que d'honorer l'autel comme l'en requiert sa foi.

Créer la potion : tout son équipement réuni, le magicien ou prêtre est prêt à commencer. Le coût est déjà déterminé. Le temps requis pour brasser, infuser, distiller, décanter et extraire la potion se mesure en un nombre de jours égal au coût divisé par 100. Durant ce temps, le personnage ne doit pas être interrompu sauf pour l'exception de ses besoins naturels (nourriture, sommeil, etc). S'il est dérangé, la potion est ruinée ainsi que tous les ingrédients qui la composent.

Après que tout soit terminé, le MD jette en secret un dé pourcentage pour savoir si la potion est réussie. La probabilité de base est 70%. Pour chaque 100 po d'ingrédients 1% est soustrait. Pour chaque deux niveaux de l'incantateur (ou toute fraction restante) on ajoute 1% à cette probabilité de succès.

Si le jet est égal ou inférieur à la probabilité de succès, la potion est réussie. Dans le cas inverse, l'incantateur a involontairement créé un poison mortel ou une *Potion de Tromperie* (choix du MD). Bien entendu, le joueur n'en saura rien jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Dans l'un ou l'autre des cas, le magicien ou prêtre prudent devrait étiqueter ses fioles, car il n'existe aucun moyen de différencier les potions à l'oeil nu.

Création d'Autres Objets Magiques

Les potions et parchemins ne sont pas les seuls objets magiques que les incantateurs peuvent créer. Il existe d'autre types d'objets magiques pouvant être construits : bâtons, bâtonnets, baguettes, anneaux, bracelets, brasero, capes et plus.

Il y a également certains objets que les personnages joueurs ne peuvent créer. Les artefacts, les reliques, les livres (sauf les livres des sorts) et les armes intelligentes sont l'exclusivité du MD. De tels objets peuvent être découverts par les personnages joueurs, mais ces derniers ne peuvent jamais les créer. Ceci garantit que le MD garde le contrôle sur certains éléments qui n'apparaissent qu'au cours des aventures qu'il dirige.

De plus, certains objets magiques ont une relation raciale particulière, particulièrement le *Marteau des Nains +3*, les *capes* et *bottes elfiques* et certains types de marteaux et haches. Ces objets ne peuvent être façonnés que par des PNJs nains et elfes d'un âge particulièrement ancien. La création et l'attribution de ces objets est une tâche exclusivement réservée au MD.

Finalement, le MD a le droit d'interdire à un joueur de créer tout objet magique qu'il juge trop puissant ou particulier à une partie de sa campagne. Par exemple, si toutes les armes magiques du monde de la campagne du MD étaient le produit d'une ancienne civilisation et que le secret de leur création avait été désormais perdu, le MD peut refuser au personnages joueurs la capacité de créer de tels objets.

A l'exception de ces restrictions, les joueurs peuvent soumettre leurs propres idées pour des objets nouveaux ou uniques. Les seules limites aux possibilités des objets pouvant être créés sont celle de l'équilibre du jeu. Le personnage peut désirer une flèche qui explose dans un brillant éclair de lumière ou une baguette qui afflige d'amnésie tous ceux qu'elle touche.

Selon la même méthode de "donnant-donnant" que pour les nouveaux sorts, le MD devrait demander au joueur de lui fournir une description de l'objet désiré. Le MD l'étudie ensuite, la modifie si nécessaire et discute les changements avec le joueur. Lorsque tous deux sont d'accord, le personnage peut débuter le processus de recherche et de construction.

Lorsqu'un joueur annonce qu'il désire construire un objet particulier, il n'est pas du ressort du MD de lui dire s'il en est capable ou non. C'est la responsabilité du MD de décider des matériaux et étapes requis pour la construction de l'objet. Le personnage-joueur peut ensuite consulter un sage, un collègue incantateur ou de plus hautes puissances pour apprendre ce dont il a besoin. Ce faisant, il peut découvrir qu'il lui manque les pouvoirs requis pour construire cet objet. C'est là l'un des risques du métier.

Trouver les bons matériaux : en premier lieu, le personnage doit obtenir les matériaux appropriés. Lors de la construction d'un objet magique, de simples colliers, bracelets, capes, épées ou autres objets ne suffiront pas. Les armes doivent



être d'une facture de haute qualité. Le bois doit être rare, cultivé spécialement dans ce but ou coupé d'une manière particulière à un moment précis. Le linge doit être tissé suivant des spécifications exactes. Le matériau lui-même peut être d'une confection impossible (un chandail sans coutures ou un marteau forgé au coeur d'un volcan puis trempé dans le plus profond océan).

Le plus souvent, la seule façon de s'assurer d'un objet approprié pour l'enchantement est que l'incantateur le fabrique lui-même ou en fasse l'acquisition en personne. Peu importe comment il est obtenu, cet objet devrait coûter beaucoup plus qu'un simple objet du même type. Le prix peut varier entre 1, 000 et 10, 000 (ou plus!) pièces d'or selon le matériau.

Préparer les matériaux : une fois ce récipient obtenu, le personnage doit le préparer. Une épée peu requérir d'être trempée dans de rares acides pour en brûler les impuretés. Un os peut devoir être nettoyé par des fourmis rouges. Du bois pourrait nécessiter qu'il soit imbibé d'huiles et d'herbes rares.

Bien que l'objet soit encore loin d'avoir acquis des propriétés magiques, cette étape est vitale. Un échec à ce niveau signifie que l'enchantement échouera. Cette étape dure normalement de deux semaines à un mois pour la simple préparation du récipient. Des ingrédients supplémentaires, à ce niveau, coûteront au moins 500 po.

Enchanter l'objet : l'invocateur est maintenant prêt à débuter l'enchantement proprement dit. Les magiciens doivent en premier lieu invoquer avec succès un *Enchantement d'un Objet* (ou le faire faire par un autre) sur le récipient en concordance avec les conditions prescrites pour ce sort. Une fois cette étape terminée, le magicien peut invoquer d'autres sorts sur le récipient, fournir les derniers ingrédients ou terminer les dernières étapes du processus d'enchantement (tels que définis par le MD).

Le personnage peut avoir à porter l'objet enchanté sur le sommet de la plus haute montagne pour l'exposer aux rayons du soleil levant avant qu'il ne soit prêt. Il pourrait avoir à le tremper dans le chagrin de rossignols. Si des sorts sont requis, ceux-ci, au lieu de libérer leurs énergies, sont absorbés et transformés par le récipient enchanté.

Le sort qui doit être incorporé dans le récipient enchanté en est un qui correspond au pouvoir désiré. S'il n'y a aucun sort équivalent, un sort plus puissant avec la même fonction essentielle peut plutôt être invoqué. S'il n'y a vraiment aucun équivalent possible, le magicien doit rechercher le sort approprié avant que le processus de fabrication de l'objet magique ne commence. Il peut aussi devoir acquérir des ingrédients particulièrement exotiques capables de conférer la puissance désirée à l'objet. C'est au MD de choisir.

A ce niveau, le magicien pourrait invoquer un *Eclair* sur une baguette pour en faire une *Baguette de Foudre* mais il lui faudrait rechercher un nouveau sort pour fabriquer des *Gantelets de Dextérité* (puisqu'il n'existe aucun sort pour améliorer la Dextérité) ou faire baigner les gantelets dans l'essence embouteillée de rêve de colibri (par exemple).

Si toutes ces étapes ont été franchies correctement et sans interruptions, l'objet est finalement créé... peut-être. Ce procédé est long et il peut se produire plusieurs erreurs durant son déroulement. Une fois que tout est terminé, un jet de réussite doit être fait. La probabilité de base est de 60%. Chaque niveau du magicien ajoute 1% à cette probabilité, tandis que chaque sort, procédé particulier ou ingrédient unique employé diminue les chances de 1%. Le MD peut également ajuster ce pourcentage si des précautions extrêmement spéciales ont été prises ou pour tout raccourci qu'aurait emprunté le personnage.

Si le test est réussi (en lancant au-dessous ou égal au pourcentage de succès), l'objet désiré a été créé. Si le test échoue, l'objet est maudit bien que le personnage ne puisse s'en rendre compte que beaucoup plus tard. La fonction de l'objet, faussé, est l'inverse de celle désirée par le personnage. Une épée maudite, par exemple, pourrait réduire les chances de toucher d'un personnage tandis que des gantelets maudits pourraient rendre maladroit celui qui les porte.

Un personnage ne peut volontairement chercher à créer un objet maudit en espérant que le processus échouera (obtenant ainsi un objet qui fonctionne). La nature de l'échec magique est telle que le résultat désiré, qu'il soit avoué ou secret, ne se produit jamais.

Par exemple, prenons Thibault le Jeune, un mage du 17e niveau, qui cherche à fabriquer une puissante *épée +5*. Faisant bon emploi du sort *Contacter avec un Autre Plan* et de son argent, il découvre les étapes qu'il doit traverser et les objets dont il a besoin. Sa première tâche est de forger une lame d'épée avec ses propres mains à partir du minerai du Mont Lothrain, situé au centre des Etats Nains.

Il s'y rend pour découvrir que les Seigneurs Nains considèrent ce minerai comme un trésor sans pareil, qui ne saurait être donné à des étrangers d'un autre sang. Après de longues négociations, les Seigneurs Nains acceptent de l'autoriser à se soumettre à l'Epreuve de la Crevasse, le rite de passage des nains. Thibault est descendu dans les cavernes où même des nains évitent de se promener et passe près d'y laisser sa peau. Il s'en remet finalement et les nains l'accueillent comme l'un des leurs. Ils lui remettent enfin ce qu'il désire. Thibault bénéficie de cette aventure en apprenant quelques-uns des trucs sur la forge des lames, améliorant ainsi sa compétence en ce domaine.

Maintenant, ayant en main son minerai, Thibault s'arrête sur le chemin du retour au Ruisseau de Masteau où il doit acquérir un second ingrédient : de l'eau de source pure. Un peu plus tard, il retrouve la sécurité de son foyer. Il y passe ensuite un plein mois à marteler, plier, tremper et marteler à nouveau sa lame, dépensant 5, 000 po à cette tâche.

Finalement, tout est terminé et la lame est entre ses mains. La dernière étape est de la décaper dans un bain d'acide de pouding noir. Obéissant aux instructions reçues, Thibault doit ensuite imprégner l'arme du pouvoir de la pureté. La signification de ceci n'est pas tout à fait claire, mais il commence à lui manquer d'argent et Thibault ne veut pas perdre plus de temps à faire de la recherche. Il décide donc de faire consacrer la lame au temple local puis demande à un paladin de lui imposer les mains.

Toutes ces étapes franchies, Thibault débute ses invocations. Des jours durant, il invoque son *Enchantement d'un Objet*. Le sort réussit. Pour faire une arme +5, il doit invoquer le sort *Arme Enchantée* une fois par +1. Malheureusement, après quatre fois, le sort échoue et Thibault doit passer encore plus de temps à le re-enchanter. Une dernière fois, il réussit son *Arme Enchantée* et scelle le tout avec un sort de *Permanence*.

Le MD vérifie secrètement en jetant un dé de pourcentage pour voir si c'est un succès. Les chances de base sont 60% (base) + 17% (niveau de Thibault) - 12% (pour le minerai, la forge à la main, décaper l'épée, cinq fois +1 et le *Permanence*) = 65%. Le MD tire un 45. Le travail est réussi et l'arme est terminée. Inutile de le préciser, Thibault

n'est pas prêt à recommencer tout cela immédiatement.

Les clercs et autres prêtres peuvent également fabriquer des objets magiques en accord avec leur vocation. Le processus débute avec la sélection d'un récipient approprié de la plus haute qualité ou perfection. Une fois le récipient sous la main, le prêtre doit passer deux semaines en méditation et à se soumettre à des cérémonies de purification. Il doit ensuite purifier de la même manière l'objet et l'imprégner avec une portion de la grandeur de sa divinité. Fort heureusement, cette étape ne prend qu'un seul jour et une seule nuit.

Une fois ceci fait, l'objet est prêt pour l'imploration finale. Alors qu'il repose sur un autel, le prêtre doit prier pour le signe béni qui indiquera que la divinité imprègnera le récipient du pouvoir désiré. Chaque jour cumule une chance de 1% que la prière soit entendue.

Une fois cette étape complétée, l'objet n'a besoin que d'être sanctifié et consacré à moins qu'il ne doive être chargé. Dans ce cas, le prêtre a 24 heures pour invoquer les sorts appropriés sur l'objet. Si cette tâche n'est pas menée à terme après cela, le prêtre devra à nouveau attirer la faveur de sa divinité avant de poursuivre le processus (en d'autre termes, il doit tout recommencer depuis le début).

On suppose que le prêtre est parfaitement dévoué et fidèle à sa vocation. Si tel n'était pas le cas, selon le MD, le processus peut échouer ou donner des résultats imprévus. L'enchantement peut échouer ou la divinité peut maudire l'objet en châtiment de l'impureté du prête qui cherche des faveurs non-mérités. Le MD doit juger de statut du prêtre en fonction de ses gestes précédents et ses motivations actuelles.

Recharger les Objets Magiques

Certains objets qui possèdent des charges sont rechargeables. Recharger un objet n'est pas facile, mais l'est cependant plus que de recréer le même objet en entier. Des magiciens ou prêtres de haut niveau peuvent trouver particulièrement utile de pouvoir recharger un vieil objet.

Pour ce faire, il faut tout d'abord qu'il soit enchanté par un *Enchantement d'un Objet* ou une prière, tel que décrits ci-dessus. Une fois préparées, les nouvelles charges peuvent être invoquées sur l'objet. Un avantage de recharger un objet est que chaque charge ne requiert que le temps normal d'incantation du sort (pas les 2d4 heures par niveau du sort normalement requises par le sort *Enchantement d'un Objet*).

Cependant, recharger des objets n'est pas sans risque pour ceux-ci. Chaque fois qu'un objet est rechargé, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts (en utilisant le JS de l'incantateur) avec une pénalité de -1. Si le jet de sauvegarde est échoué, le personnage a accidentellement causé une interférence avec la magie de l'objet et il s'effrite en une poussière inutile.



Détruire des Objets Magiques

Il arrive à l'occasion que des personnages puissent désirer causer la destruction d'un objet magique. Les objets magiques sont plus résistants que les objets ordinaires mais ils sont loin d'être indestructibles, comme le montre le Tableau 29.

Les personnages qui ont en leur possession un objet et sont déterminés à le détruire peuvent le faire dès qu'ils le désirent. Ils n'ont besoin que de casser la lame d'une épée magique ou brûler la cape, etc.

Il est possible d'attaquer un objet magique particulier en la possession d'une autre personne mais c'est là chose difficile. (En fait, ce n'est pas plus facile ou difficile que d'attaquer un objet non-magique.) Essayer de détruire l'objet magique d'un adversaire peur requérir un jet d'attaque, un jet de sauvegarde et un jet de sauvegarde de l'objet.

Briser un objet magique devrait avoir pour résultat quelque chose de plus dramatique que le simple bris d'un vase ou d'un carreau de fenêtre. En tant que MD, vous pouvez parfaitement décrire une explosion d'une force incroyable, un petit ouragan, une odeur infâme ou tout ce qui vous semble approprié sur l'instant.

Pour certains objets, particulièrement les bâtons, il y a des règles spécifiques qui définissent les effets de la destruction de cet objet. De tels cas sont rares et les dégâts dévastateurs. Ils ne sont recommandés que pour ces objets particuliers. Pour les autres objets, vous pouvez dire qu'ils causent un peu moins de dégâts dans les environs. Par exemple, vous décidez que tous les personnages à l'intérieur de 30cm, 2m ou 3m subissent 1d8 points de dégât.

Ceci n'est qu'un exemple. Le dégât réel peut varier. Rappelez-vous, cependant, que tout dégât ne devrait être utilisé que comme effet visuel; il ne devrait jamais tuer ou sérieusement blesser un personnage. Après tout, tuer un personnage par l'explosion de sa propre épée magique serait ajouter insulte à l'injure. La perte d'un objet magique précieux est déjà assez douloureuse!



Artefacts et Reliques
(Règle Optionnelle)

Beaucoup plus puissants que la plupart des objets magiques sont ces objets rares et extrêmement anciens, au grands pouvoirs et à la majesté sans conteste : les artefacts, résultats de la plus haute puissance de la magie, et les reliques, restes de puissances incroyables et des plus grands des hommes saints. Ce sont des objets de grande importance et puissance aussi leur usage doit être suivi avec la plus grande rigueur. Les conditions qui suivent sont toujours appliquées lorsqu'il sera question d'artefacts et de reliques.

L'apparence d'un artefact ou d'une relique doit toujours être la base d'une aventure. Ces objets ne devraient jamais être introduits à la légère dans le jeu.

Caractéristiques des Artefacts et des Reliques : chaque artefact et relique est unique. Il n'y a qu'un seul exemplaire existant de cet objet dans une campagne donnée. Il n'apparaît dans une campagne que lorsqu'il a été placé à un endroit particulier par le MD. Ces objets ne sont jamais partie intégrante d'un trésor aléatoire et ne sont dans aucun des tableaux d'objets magiques. Le MD doit faire le choix d'inclure chaque artefact particulier dans sa partie.

Les reliques et artefacts possèdent toujours des effets secondaires dangereux et possiblement mortels. Ces effets sont irréversibles et ne peuvent être affectés par des Souhaits ou une quelconque puissance supérieure. Les artefacts ne peuvent être détruits que par des moyens extraordinaires.

Les artefacts et reliques ne peuvent être transférés de campagne en campagne. Si un personnage joueur provenant de la campagne d'un autre MD entre dans la vôtre, il le fait sans aucun des artefacts qu'il pourrait avoir en sa possession.

Gardant en mémoire tous ces avertissements, qu'est-ce, au juste, qui fait des artefacts et reliques des éléments à ce point dangereux dans une campagne?

Au plus haut de la liste se trouve le fait que, en termes de jeu, les artefacts et reliques ne sont rien de moins que des excuses du MD pour briser toute règle qu'il choisit. S'il est en possession des bons mots-clés, un personnage peut augmenter tous ses traits à leur maximum ou transformer les os d'un adversaire en gélatine.

L'artefact peut permettre à un personnage de conjurer des nuées de météores, prononcer un mot de puissance, ramener à la vie ou arrêter le temps à volonté. Il pourrait conjurer les monstres les plus puissants et soumettre leur volonté à la sienne. Il pourrait découvrir le pouvoir de dominer les volontés des autres, les manipulant selon son bon désir. Et tout ceci n'est qu'une fraction de la puissance que lui conférerait un artefact. En bref, il n'y a aucune limite à la puissance que vous pouvez accorder à un artefact.

Origines des artefacts et des reliques : tous ces objets proviennent de temps immémoriaux et ont des origines entourées de mythes et légendes. Un artefact a la même histoire et l'aura que, par exemple, Excalibur, la peau du lion Néméen que revêtait Hercule, la boîte de Pandore, la Toison d'Or, les épées, joyaux et miroir de l'ancien Japon ou le marteau de Thor.

Ces objets uniques ont été jadis manipulés par des divinités et des mortels d'une puissance bien au-delà de celle des hommes normaux. Ces objets existent souvent dans un but bien particulier : être utilisés par un héros particulier ou combattre un adversaire particulier. Un artefact est à ce point lié à une personne, un lieu ou un temps que ses pouvoirs ne peuvent être que très rarement utilisés sauf par un individu particulier répondant à certains critères. Un maigrichon ne pourrait certes pas lancer le marteau de Thor, pas plus que n'importe qui ne peut commander la hutte de Baba Yaga. Un artefact ne peut déployer tous ses pouvoirs que lorsqu'il se produit un danger ou une menace spécifiques. Les artefacts ont un but, parfois atteint il y a déjà longtemps, parfois sans fin.

Introduction des artefacts et des reliques dans la campagne : en raison de l'immense impact d'un artefact, vous devriez n'en faire usage que dans des aventures aux proportions épiques. Vous devez toujours avoir une raison pour faire intervenir un artefact dans votre campagne. Il ne devrait jamais faire apparition parce que vous voulez donner aux joueurs quelque chose de plus puissant et de meilleur.

Si découvert au début de l'aventure, il devrait être le prélude à quelque terrible menace pour le royaume, empire, continent ou monde contre laquelle l'objet pourrait être utile. Plutôt que de simplement donner l'objet aux joueurs, vous pouvez introduire la menace en premier puis envoyer les joueurs à la recherche de cet artefact avec lequel ils pourront vaincre ou au moins contenir les hordes maléfiques qui menacent de conquérir le monde. Les personnages-joueurs pourraient aussi faire face à la pire situation possible : l'artefact est entre des mains ennemies et il est du devoir des personnages de le récupérer. Chacune de ces possibilités est source d'aventures centrées autour de cet objet.

Une fois l'aventure terminée, il vaut mieux pour vous de trouver une manière de retirer l'artefact d'entre les mains des joueurs. En fait, l'artefact n'était qu'un truc de scénario, pour faire avancer l'histoire, pas quelque chose qui devrait demeurer dans votre campagne une fois le besoin passé. Ceci est tout à fait en accord avec la nature des reliques et artefacts. Ceux-ci ont en effet la fâcheuse habitude de disparaître une fois leur tâche terminée. Garder cet artefact dans votre campagne est une invitation à des abus de la part des personnages joueurs et, bien que ce puisse être pour de nobles raisons, il n'en demeure pas moins que c'est de l'abus. Il y a, même dans une partie de jeu fantastique, "certaines choses que l'homme ne devrait pas savoir."

En raison de leur grand impact et de leur signification titanesque dans le grand plan du destin, les artefacts devraient être utilisés avec parcimonie. Les personnages ne peuvent sauver le monde qu'un nombre limité de fois avant que cela devienne banal.

Ne soyez pas trop pressé d'introduire ces objets dans votre campagne et ne les y amenez pas trop souvent. Les artefacts et les reliques représentent le summum des objets magiques. Ils perdront leur effet si chaque roi de chaque royaume en possède un parmi ses trésors. Si les personnages ne trouvent qu'un seul artefact durant toute leur carrière, ce sera bien suffisant. Exploité

pour ses avantages dramatiques, l'artefact rendra mémorable l'aventure des joueurs.

Genèse d'un Artefact ou d'une Relique

Lorsque vous décidez d'introduire une relique ou un artefact, vous le créez particulièrement pour votre campagne. Certains exemples sont donnés à la fin de cette section, mais les artefacts devraient toujours être faits sur mesure pour votre campagne et non l'inverse. De cette façon, les joueurs ne sauront jamais à quoi s'attendre, ni en histoire, en forme, en pouvoirs ou en but. Tous ces éléments rendront la découverte et l'utilisation de l'artefact plus intéressant. De plus, vous saurez que vous avez créé quelque chose de majeur, peut-être l'élément le plus significatif pour votre campagne. Ce n'est pas un fait négligeable.

Apparence : le premier pas dans la création d'un artefact est d'en choisir la forme. Il peut être n'importe quoi : une arme, une hutte avec des pattes de poulet, un livre, un masque, une couronne, une dent, un trône, un rossignol mécanique, un orbe de cristal, un anneau, une baguette, etc.

Histoire : après avoir choisi son apparence, donnez-lui une histoire qui vous guidera lorsque viendra le temps d'en choisir les pouvoirs. Dans cette histoire, définissez celui (ou celle) qui a créé cet artefact et pour quelles raisons. Ensuite, décrivez dans ses grandes lignes l'histoire de l'artefact au cours des âges (où a-t-il fait apparition et que s'est-il alors passé?).Finalement, rajoutez à cette histoire quelques indices sur ses pouvoirs possibles et quelques légendes erronées qui continuent à entourer l'objet.

Alignement : choisissez un alignement approprié pour l'artefact (tous les artefacts sont fortement associés avec un alignement).

Pouvoirs mineurs : après votre histoire, attribuez à l'objet quelques pouvoirs. Les artefacts ont normalement un certain nombre de pouvoirs mineurs et un ou deux pouvoirs majeurs. Quelques pouvoirs mineurs :

- Invoquer un sort de 1er niveau à volonté
- Invoquer un sort du 5e niveau ou moins une fois par semaine
- Invoquer un sort du 3e niveau ou moins une ou deux fois par jour
- une ou deux fois par jour *Soins des Blessures Graves, Guérison des Maladies, de la Cécité ou de la Surdité*
- une fois ou plus par jour *Détection du Bien/Mal, de l'Invisibilité, des Charmes* ou *de la Magie* à volonté
- Doubler la vitesse de déplacement d'un personnage
- Aucune fatigue ou faim
- Voler
- Accorder au possesseur l'immunité à un type de mal : poison, peur, maladie, gaz, projectiles, acide, feux normaux, froid, etc.
- Respirer sous l'eau
- Améliorer la Classe d'Armure par 1 point ou plus
- Augmenter un trait d'un point
- Paralysie d'un toucher
- Régénération 2 pv par tour
- Parler avec les Morts une fois par jour
- Parler avec les plantes ou animaux à volonté
- Repousser les morts-vivants comme un clerc du niveau du personnage joueur
- Comprendre n'importe quelle langue parlée
- Comprendre n'importe quelle langue écrite

Pouvoirs majeurs : après avoir choisi les pouvoirs mineurs, vous pouvez sélectionner les pouvoirs majeurs. Il ne devrait normalement pas y en avoir plus qu'un ou deux. Le pouvoir majeur doit être en fonction de l'histoire de l'objet. Si vous décrivez une épée portée par un tyran sanguinaire et dépravé, il serait illogique que ce pouvoir majeur soit de ramener à la vie quelqu'un une fois par jour. On s'attendrait plutôt à quelque chose de terrible (faire se liquéfier un adversaire ou conjurer quelque monstre d'outre-plan pour tuer sur commande). Voici quelques suggestions :

- Avertir automatiquement de tout danger imminent
- Conférer de la résistance à la magie de 50% à 70% lorsqu'en main
- Invoquer un sort du 9e niveau ou moins une fois par jour ou semaine
- Rayon mortel sans jet de sauvegarde une fois par jour
- Augmenter de manière permanente un score de trait à son maximum
- Métamorphose à volonté
- Rajeunir par un toucher, une fois par mois
- Conjurer un djinn une fois par jour
- Conjurer et contrôler des élémentaux une fois par jour
- Téléportation sans erreur à volonté
- Immunité complète contre tous les feux ou froids
- Immunité complète contre toute attaque mentale (charmes, etc.)

Dangers : après avoir défini les pouvoirs utiles ou bénéfiques de l'artefact, il faut ensuite créer les risques inhérents à son utilisation. Tous les artefacts comportent de grands risques lors de leur utilisation : telle est la nature de leur puissance. L'objet était initialement conçu pour être utilisé par une personne de grande volonté et puissance et eux-mêmes se trouvaient en danger lorsqu'ils faisaient usage de l'artefact. Pour les personnages-joueurs, un tel danger est pratiquement inévitable. Ces risques sont généralement des effets secondaires drastiques qui affectent physiquement le personnage. Vous prendrez soin, encore une fois, à ce que les dangers inhérents à l'usage d'un artefact soient en accord avec leur histoire que vous leur avez donnée. Voici quelques suggestions :

- Alignement graduellement changé pour celui de l'objet
- Toute plante dans un rayon de 3 mètre du personnage fane et meurt
- Tous ceux qui voient l'artefact le convoitent
- L'artefact force celui qui le porte à toujours attaquer un type particulier de créatures
- L'artefact absorbe un niveau d'expérience chaque fois qu'un pouvoir majeur est utilisé
- Personnage contrôlé par l'artefact s'il échoue un jet de sauvegarde
- L'eau bénite brûle le personnage



•L'utilisateur vieillit de 3d10 années avec chaque utilisation jusqu'à ce qu'il devienne un zombie

•L'utilisateur provoque la peur chez tous ceux qui le voient

•L'utilisateur est atteint d'une maladie incurable qui réduit ses scores de trait de 1 à chaque mois

•L'utilisateur a 5% de chances cumulatives d'être atteint d'une lycanthropie incurable

•Le toucher de l'utilisateur cause la pétrification

Effets de corruption : comme si cela ne suffisait pas, tous les artefacts ont un effet de corruption. Les personnages deviennent paranoïaques et se montre possessifs de l'artefact. Ils commencent à imaginer des menaces là où il n'y en a pas. En bout de ligne, ils se retourneront contre leurs amis et compagnons, les croyant en train de se préparer à le détruire et à lui dérober l'artefact.

Comme dans le cas des dangers, cet effet est causé par le fait que le personnage joueur n'est pas la personne pour qui l'objet a été créé. Sa personnalité est différente et peu importe quelle est sa valeur, il n'a pas la volonté du grand héros, de l'archi-mage, du haut prêtre ou demi-dieu qui porta en premier l'objet.

Faiblesse : finalement, préparez une méthode quelconque par laquelle l'artefact peut être détruit. Détruire un artefact n'est jamais facile (en fait, c'est pratiquement impossible). Les artefacts et les reliques sont indestructibles. Aucune arme ou magie ne peut les affecter. Ils ne peuvent être écrasés, dissous dans l'acide, fondus ou brisés normalement.

Au mieux, la forme physique peut être rompue pour une certaine période, mais au bout d'un siècle (ou moins) elle se reformera en un autre lieu. Pour vraiment détruire un artefact, les personnages devront le faire selon certaines conditions aussi uniques que l'artefact lui-même. Voici quelques suggestions :

Transporter l'artefact aux Plans Extérieurs et implorer la divinité qui l'a créé de lui retirer ses pouvoirs

Le jeter dans les flammes brûlantes du Soleil

L'écraser sous le talon d'un honnête homme (plus difficile qu'on pourrait le croire)

Le dissoudre dans le Dissolvant Universel (qui traverse n'importe quoi)

L'exposer à la lumière éclatante de la Lampe de la Raison Pure

En nourrir le Serpent de Terre qui est enroulé aux pieds de l'Arbre du Monde

Le faire fondre dans le coeur du volcan où il a été forgé

Le placer au plus profond du Puits de Décrépitude

Prononcer tout haut ses 5 000 001 noms secrets

Le fusionner aux Portes de l'Enfer

Une fois tout ceci terminé, vous avez un artefact prêt à utiliser pour votre campagne

Exemples d'Artefacts et Reliques

La liste qui suit en est une d'exemples d'artefacts. Parce que chacun d'entre doit être unique, il n'y a pas de liste des pouvoirs. Les pouvoirs suggérés sont inclus, mais le MD peut les changer selon son bon vouloir.

La Main de Vecna : le nom de Vecna est rarement prononcé et même lorsqu'il l'est, on le chuchote sur un ton terrifié; les légendes disent que l'ombre de cette plus puissante de toutes les liches rôde toujours de par le monde

On sait peu de choses sur cet être sauf qu'il a été éventuellement vaincu lors d'une formidable déflagration qui détruisit (on le suppose, du moins) son enveloppe corporelle. Des rumeurs persistent à dire qu'une main (et peut-être un oeil) ont survécu à sa destruction.

Ces rumeurs attribuent d'étranges et puissants pouvoirs à la *Main de Vecna*, toujours imprégnée de l'insatiable esprit de Vecna. La Main est décrite tantôt comme était grande, tantôt petite, mais tous les récits s'accordent pour dire qu'elle est incroyablement décrépie et noircie, comme si elle provenait d'un corps brûlé.

La première apparition de la Main dont on se souvienne se produisit durant l'Insurrection des Yaheetes, 136 ans après la mort de Vecna. Lors du renversement de Paddin le Vaniteux, chef du clan, la Main disparut.

Durant le règne de Hamoch de Tyrus, la Main fut découverte par un pêcheur du nom de Gisel. Il la conserva comme objet de curiosité durant plusieurs décades jusqu'au jour où il fut tué par son frère qui la lui vola. Ce même frère fut lui aussi tué en route pour Tyrus et la Main tomba en la possession du hors-la-loi Masse.

D'un simple geste de la Main, Masse, dit-on, aurait jeté à bas les deux portails de Tyrus et fait frapper la peste chez la famille royale. Plusieurs histoires racontent comment il passa une nuit dans la chambre royale où il aurait été visité par l'esprit de Vecna. Cela le transforma sans aucun doute car dès le lendemain, il ordonna l'exécution de ses loyaux suivants pour apaiser l'ombre colérique.

Durant les 100 années du règne de Masse, la cité de Tyrus accrut sa puissance, mais acquit la mauvaise réputation de la Boucherie des Rives de l'Ouest. Masse (alors surnommé Vecna le Second) fut tué par un assassin Yemishite lorsque la puissance de la Main lui fit inexplicablement défaut.

Depuis ce temps, la Main est apparue brièvement dans plusieurs pays éparpillés aux quatre coins du monde. La plupart de ces apparitions ne sont pas confirmées, mais la corruption du Paladin-Roi de Miro est un cas bien documenté. Attachant la Main à son propre bras, le Paladin-Roi découvrit, trop tard, qu'il ne pouvait plus la retirer et elle en vint à le tuer.

Pour que la Main fonctionne, il faut qu'elle soit apposée au moignon d'un bras auquel elle se greffe immédiatement. Sa poigne est immensément forte (Force de 19, aucun bonus d'attaque ou de dégâts, cependant).

Au début, la Main peut sembler utile et sans grand danger, mais en elle réside une portion de l'esprit maléfique de Vecna. Celui qui la possède devient graduellement convaincu qu'il est Vecna. Les personnages bons deviennent cruels et malicieux; les personnages déjà mauvais deviennent l'incarnation même de la corruption et finissent par se retourner contre leurs amis et alliés.



Les pouvoirs suggérés pour la Main incluent : *Rayon Mortel* (aucun jet de sauvegarde, une fois par jour), *Causer la Maladie* (100m x 100m de surface, 2 fois par jour), *Animation des Morts* (1/jour), *Ténèbres* (à volonté), *Protection +2*, *Toile* (1/jour), *Désintégration* (1/jour), *Régénération* (2 pv/tour), *Eclair* (12d6, 1/jour) et *Arrêt du Temps* (1/semaine).

Mis à part le fait que la Main corrompt, ses autres désavantages incluent le fait qu'elle ne peut être retirée à moins de couper le bras auquel elle se rattache et le fait que tous ceux qui la voient la convoitent et tenteront de se l'approprier. Finalement, la Main prévoit le moment de la mort de son possesseur et ses pouvoirs feront défaut à ce moment précis.

Le Bâtonnet des Sept Pièces : il est dit que les Ducs du Vent d'Aaqa furent les créateurs de cet artefact légendaire. Se manifestant dans le monde durant la bataille de Pesh, où les forces de la Loi et du Chaos s'affrontaient, les Ducs présentèrent ce Bâtonnet aux Capitaines de la Loi. On dit que durant la bataille, le bâtonnait aurait été présumément séparé au moment de la mort de Miska, le Loup-Araignée, conjoint de la Reine de Chaos.

Les Ducs, dans le but d'empêcher que la Bâtonnet ne soit capturé, s'emparèrent de ses sept pièces et les éparpillèrent à travers le monde. Depuis ce temps, les agents de la Reine ont chercher le bâtonnet. On dit que, si elle parvenait à récupérer toutes les pièces, la Reine pourrait ramener Miska au royaume des hommes.

Le bâtonnet originale était, dit-on, près de 2 m de long, mais les pièces étaient de longueur irrégulière. Les pièces s'assemblent dans un ordre particulier, la première étant la plus mince et chaque pièce suivante augmentant en diamètre. Assembler le bâtonnet est difficile parce qu'elle est toujours protégée par les Ducs du Vent. Chaque section apporte une direction particulière à la pièce suivante. Les pièces placées dans le bon ordre s'attacheront toujours automatiquement ensemble; par contre, si l'une des pièces n'est pas placée dans la bonne séquence, elle disparaîtra pour se retrouver ailleurs dans le monde. Après avoir assemblées les trois premières pièces, le possesseur du bâtonnet refusera de s'en séparer en tout temps, même durant son sommeil, en mangeant, en prenant son bain ou durant toute autre activité.

Parce qu'il a été une fois séparé, le bâtonnet est fragile. Il y a 5% de chance qu'il se brise (et soit éparpillé par les Ducs du Vent) chaque fois qu'un pouvoir majeur est utilisé.

Chaque pièce du bâtonnet a un pouvoir mineur. Quelques suggestions sont : *immunité* à une forme d'attaque, *vol à volonté*, *guérison des blessures légères* (1/jour), *vision véritable* (1/jour), *immobilisation des monstres* (1/jour), *doubler la vitesse de déplacement d'un personnage*, *lenteur* (1/jour). Lorsque complètement assemblé, le bâtonnet peut avoir des pouvoirs majeurs. Suggestions : *restitution* (1/jour) et *changement de forme* (2/jour)

Créé pour servir l'ordre, le bâtonnet transforme son possesseur en suivant fidèle de la loi, encore plus que le plus loyal des loyal bons. Le personnage devra intervenir dans toute chose pour maintenir la primauté de la loi sur le chaos, quelqu'en soient les conséquences. Ceux qui n'adhèrent pas aux opinions radicaux de celui qui porte le bâtonnet en deviendront les ennemis. Une fois toutes les pièces assemblées, le bâtonnet irradie également un aura de loi apeurant dans un rayon de 7 mètres. Lorsque ses pouvoirs majeurs sont utilisés, tous ceux qui ratent leur sauvegardent s'enfuient, terrorisés.

L'Orgue Mystique de Heward : dans les Fables de Burdock, il est fait mention d'un instrument musical, un orgue très imposant et mystiquement enchanté. On dit qu'il aurait été fabriqué par Heward, Patron des Bardes, pour enseigner à l'humanité l'art de chanter et d'apporter de l'émerveillement et de la joie dans le monde. Par ses touches et sa musique, le Patron parvînt à répandre les dons d'harmonie, de composition, de grâce et de beauté. A travers ses chansons, Heward veillait et protégeait les terres, produisant de glorieux couchers de soleil, de la pluie sur les terres assoiffées, du pain qui lève frais et ferme, les enfants heureux et recouvrant de sa protection tout de qu'aime l'humanité.

Malheureusement, disent les Fables, des souris et autres rongeurs s'en prirent aux mécanismes, ce qui produisit des notes discordantes, et donna voix aux harpies, sirènes et autres créatures maléfiques qui cherchent à piéger par leur chant. Furieux, le Patron maudit les souris à demeurer à tout jamais petites et de faible voix. Croyant l'orgue ruiné, le Patron l'abandonna (et décida d'apprendre la harpe).

L'emplacement de l'Orgue Mystique est inconnu, mais les légendes de plusieurs grand bardes racontent sa découverte puis sa disparition subséquente. Oldenburg l'Aveugle l'aurait découvert et aurait de ses touches appris neuf Lais Enchantés à l'aide desquels il aurait gagné le coeur de la Princesse Leir, fille de la maléfique Dame-Faerie Marrad. Ossam le Fou aurait été frappé d'un mauvais sort en tentant de pianoter une mélodie sur l'Orgue. Maudit par le pouvoir de la ruine et du désespoir, il aurait ravagé des baronnies lors de ses voyages. Plus d'un barde prétend avoir étudié l'Orgue, mais ce ne sont là que des prétentions d'artistes.

L'Orgue est un objet immense et immobile. Les tuyaux montent facilement aussi haut qu'une chapelle de cathédrale. Le clavier a trois séries de touches et chacun est muni de 27 jeux d'ivoire. Neuf grandes pédales contrôlent les basses notes. Chaque tuyau contient un Elémental de la taille appropriée. Les jeux, selon leur combinaison, modifient la voix et l'intonation de chaque tuyau tandis que les touches



représentent les notes. L'âge, le manque d'utilisation (même un tel artefact d'une telle délicatesse doit être entretenu) et les ravages des souris (rancunières qu'elles sont) ont rendu inutilisables plusieurs des grandes orgues, touches et jeux.

Il suffit, pour se servir de l'Orgue, de jouer un morceau sur ses touches. Ceci est cependant un jeu dangereux en raison du grand nombre de combinaisons possibles d'accords et de notes. De la recherche préalable et une foi en les divinités doivent servir en guide. (Comme option, les joueurs peuvent composer ou au moins fredonner un petit air de leur cru lorsque leur personnage tente d'utiliser l'Orgue.)

Lorsqu'on joue une mélodie sur l'Orgue, la magie s'active. Le résultat est entièrement entre les mains du MD. Il devrait fonder sa décision sur la qualité du jeu, le bon goût et la maîtrise de la musique et les désirs du joueur.

En théorie, l'Orgue Mystique de Heward peut avoir autant de pouvoirs qu'il y a d'accords et de mélodies qui peuvent être jouées. Ayant un tel embarras du choix, le MD peut choisir n'importe quel résultat. Appuyer sur une touche peur faire pleuvoir des fleurs ou de la paille sur un village à 100 km de là alors qu'une fugue peut causer la submersion de plusieurs îlots au large de la côte, à moins que ce soit la métamorphose de l'organiste en crapaud (surtout s'il fait une fausse note).

A l'inverse des autres artefacts (qui ont des pouvoirs que les joueurs peuvent découvrir), les utilisateurs de l'Orgue devraient choisir l'effet qu'ils veulent obtenir et chercher les touches et accords requis pour y parvenir. Le MD peut, bien entendu, changer le résultat final (les mortels jouant avec les jouets des divinités n'obtiennent que très rarement ce qu'ils désirent) et un test devrait être fait pour déterminer s'il se produit une erreur (fausse note ou mauvais rythme) durant la pièce.

S'il se produit une erreur, le MD peut avoir préparé d'avance des inconvénients et des résultats désagréables dans cette éventualité. Certains de ces résultats pourraient être : *métamorphoser* le joueur en un petit lézard ou en insecte en permanence, surdité ou folie permanente ou changement d'alignement immédiat. Le personnage pourrait être maudit d'une voix causant l'équivalent d'une *Trompe de Destruction* (il ne peut donc pas parler sous peine de causer des dégâts) ou il pourrait être condamner à ne jamais cesser de parler en rimes ou chansons. Un ou plusieurs niveaux peuvent être absorbés par l'Orgue. Tous les objets magiques dans un rayon de 35 mètres pourraient être annulés en permanence. L'organiste pourrait même être téléporté sur une autre planète.

En plus de tout ceci, les tonalités de l'Orgue, peu importe la qualité de l'organiste, sont d'une beauté immortelle. A chaque fois qu'on en joue, tous ceux qui l'entendent doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts ou être enchantés à tout jamais.

Ceux ainsi marqués ne peuvent supporter aucun autre son. Privés de cette musique, ils désespèrent et ne voient ni émerveillement ni grandeur (en bien ou en mal) dans le monde. Graduellement, les victimes de l'enchantement perdent leur intérêt de vivre jusqu'à ce qu'ils atteignent finalement un point où même les mets les plus raffinés n'ont aucun attrait pour eux. Ces créatures qui se meurent lentement sont de pitoyables visions.

L'emplacement de l'Orgue change sans cesse. Toutes les légendes sont d'accord qu'il n'existe nulle part dans le monde, mais plutôt dans un quelconque royaume brumeux. Il est également noté que ceux qui en quittent le hall ne peuvent jamais y retourner.



Si c'est l'imagination des joueurs et des Maîtres de Donjon qui constitue le carburant du jeu AD&D, ce sont les rencontres qui en constituent le moteur. Sans rencontre, l'histoire n'avance pas. Sans rencontre, les PJs ne peuvent sauver les villageois des orques, poursuivre et punir un voleur de grands chemins, déjouer les plans d'un terrible magicien ou renverser un tyran. Les rencontres forment l'ossature de l'aventure, chacune permettant à sa manière de faire progresser l'histoire ou d'approfondir votre univers. Sans la possibilité de rencontrer des gens et de réagir à leur présence, votre univers ne va nulle part.

Pour les utiliser correctement, le MD doit comprendre ce que sont les rencontres. Une rencontre est un premier contact entre les PJs et un monstre ou un PNJ, ou encore un événement qui peut affecter les PJs. En tant que MD, vous devez :

• Créer à l'avance la chose, la personne, le monstre ou l'événement au centre de la rencontre.

• Décrire la rencontre aux joueurs.

• Jouer les réactions de toutes les créatures impliquées (sauf bien sûr celle des PJs).

• Décrire les résultats des décisions prises par les PJs durant la rencontre.

On voit donc que la gestion des rencontres représente une part importante des responsabilités du MD (en plus de l'interprétation des règles et de la gestion des mécanismes de jeu).

Qu'est-ce qu'une Rencontre?

Deux critères permettent de décrire une rencontre. Si l'un d'eux est absent de la situation, il ne s'agit pas d'une vraie rencontre : il peut alors s'agir d'une scène, d'un événement ou d'une quelconque rencontre banale, mais ce ne sera pas une rencontre au sens du jeu de rôle.

Tout d'abord, une rencontre doit impliquer une chose, un événement, des PNJs (monstres ou personnages) ou un PJ joué par le MD. Un événement impliquant deux PJs n'est pas une rencontre, car cette action n'implique que les joueurs.

Ensuite, une rencontre doit offrir au PJ la possibilité d'un changement significatif (au niveau de ses capacités, de ses connaissances ou de ses possessions), selon les décisions qu'il prendra. Les mots-clés sont ici *changement significatif* et *décision du joueur*. Pour un PJ qui a 500 p.o. dans ses poches, entrer dans une taverne et y dépenser 3 p.o. pour une douzaine de bières n'amènera certainement pas un changement significatif dans sa vie (à part la gueule de bois). Par contre, s'il dépensait ses 500 p.o., dans la même taverne, pour obtenir des renseignements sur la Tour Noire située de l'autre côté de la rivière, le PJ vivrait alors un changement significatif : il serait fauché...

Si le joueur ne prend pas de décision, il se laisse porter par le courant, laissant tout le travail au MD. Le pouvoir de décision ne s'affirme pas en entrant dans une taverne et en y dépensant 3 p.o. pour un repas et un verre de vin. Décider de risquer la faillite pour obtenir des renseignements (utiles ou inutiles) est bien plus significatif. Le joueur doit considérer ses choix : Qu'est-il prêt à payer pour ces renseignements? Peut-il les obtenir ailleurs à meilleur prix? Peut-il se fier à l'informateur? A-t-il besoin de l'argent pour autre chose (acheter de l'équipement, par exemple)?

Une force active pouvant amener un changement et les décisions du joueur : voilà les ingrédients d'une vraie rencontre rôliste. Pour vous en convaincre, considérez les quatre situations proposées et essayez de trouver quelles sont les vraies rencontres.

1. Ulric et le gnome Dimitri explorent une caverne, Dimitri en tête. Soudain, le plafond s'écroule sur le gnome. Ulric ne peut rien faire d'autre que retirer son corps des débris.

2. Ulric, un guerrier du 10e niveau, est attaqué dans une clairière par trois orques imprudents. Ulric en fait rapidement de la dentelle et ne récolte même pas une égratignure pour sa peine. Fouillant les lieux, il découvre une *épée +1* : rien de bien intéressant, puisqu'il possède déjà une *épée +3*.

3. Ulric découvre soudain que la pierre précieuse qu'il avait détachée d'une idole paienne au péril de sa vie n'est plus dans sa poche! Il conclut que le coupable ne peut être que Retando, le voleur du groupe (un autre PJ). Sans hésiter, il tire son épée et pique de sa pointe la gorge de Retando, qui saisit prestement une dague...

4. Ulric et Bartholomée le Blond galopent dans la plaine. Du sommet d'une colline, ils aperçoivent au loin un nuage de fumée et de poussière. Ils s'arrêtent et observent quelques temps : le nuage de poussière semble se rapprocher lentement, alors que la fumée se disperse. Menant leurs chevaux dans une petite cuvette, ils surveillent les progrès du nuage, cachés dans un bosquet.

Alors? Lesquelles de ces situations sont de vraies rencontres? Seulement la dernière! La première situation ne laissait aucun choix aux joueurs : le gnome se fait écrabouiller sans que les personnages ne puissent y changer quoi que ce soit. Non seulement il ne s'agit pas d'une rencontre, mais la situation n'est pas très juste. Il aurait pu s'agir d'une rencontre (avec un plafond piégé, par exemple) s'il y avait eu des avertissements (bruits de pierres dégringolant du plafond, signes d'effondrements passés, etc.) et si le gnome avait eu l'occasion de réagir. Le personnage aurait pu choisir d'ignorer les avertissements ou d'en tenir compte; il aurait pu bondir en avant, reculer ou rester paralysé alors que le plafond s'écroulait.

La seconde situation impliquait un choix pour le joueur, mais ce choix n'était ni particulièrement significatif, ni très balancé. Le joueur savait que son personnage pouvait facilement vaincre les orques; sa décision de combattre n'était donc pas très significative. De plus, comme il savait que l'épée trouvée était moins puissante que la sienne, sa décision de ne pas la garder ne reflétait aucun choix réel. La situation se serait rapidement muée en rencontre si les orques étaient en fait des ogres dissimulés par une illusion ou si l'épée trouvée recelait des pouvoirs ignorés du PJ.

La troisième situation a toutes les apparences d'une rencontre : le joueur a pu prendre une décision significative, et tout peut arriver à partir de celle-ci. Pourtant, il ne s'agit que d'une altercation entre deux PJs, sur laquelle le MD n'a aucun contrôle. Elle ne permet pas de faire progresser l'histoire ou d'approfondir la campagne. En fait, de tels désaccords entre les PJs finissent à la longue par nuire au jeu. On aurait pu parler d'une rencontre si un voleur PNJ invisible avait pris la pierre précieuse. Ulric et Retando, réalisant finalement leur méprise, se seraient alors trouvés unis par une cause commune : retrouver le coupable. Cette rencontre créerait également de bonnes occasions de jouer son rôle, alors que Ulric tenterait de faire pardonner sa méprise et que Retando jurerait de ne jamais oublier l'insulte!

La quatrième situation est une vraie rencontre, même s'il ne semble pas s'y passer grand chose. Les joueurs ont pu prendre des décisions significatives (rester sur place et observer) et font face à une créature inconnue. Le nuage de poussière peut indiquer la présence d'un djinn ou



d'un élémental d'air, mais également celle d'une armée d'orques envahissant l'empire. Dans l'ignorance, les joueurs ont décidé de prendre un risque et d'enquêter.

Dans les jeux de rôle, les rencontres se divisent en deux catégories : les rencontres planifiées (ou placées) et les rencontres aléatoires (ou fortuites). Chaque type a une fonction dans le jeu.

Les Rencontres Planifiées

Une rencontre planifiée a été préparée à l'avance par le MD et dépend de conditions, d'un événement ou d'un endroit particuliers. Elle peut prendre la forme d'une clé ou d'une détente.

Les Clés

Le type le plus simple de rencontre planifiée est appelé une clé. Il s'agit simplement d'une liste identifiant les habitants d'un lieu précis, leurs possessions et leurs réactions si les PJs pénètrent dans leur pièce, visitent leur ferme ou explorent leur caverne. La clé précise aussi les détails qui meublent les pièces visitées et rendent l'exploration intéressante. A titre d'exemple, voici une clé décrivant le repaire d'un ogre : une caverne de trois pièces.

1. **Pièce principale :** L'entrée, une crevasse masquée par des buissons, donne sur un passage qui s'élargit après 3 m. Les murs sont recouverts de suie. Le centre de la pièce est occupé par une large dépression entourée de pierres et remplie de cendres et de bouts d'os calcinés; les cendres sont encore tièdes, et les pierres chaudes au toucher. La pièce pue la viande calcinée et le cuir. Le sol est couvert d'immondices, mais il n'y a là rien d'intéressant. A l'autre bout de la pièce, la crevasse se rétrécit de nouveau en passage.
2. **Chambre :** Les odeurs de sueur animale (et d'autres encore plus désagréables) y rendent l'air presque irrespirable. D'énormes ronflements attirent l'attention vers l'autre bout de la pièce : un ogre énorme dort, sous un tas de fourrures grossièrement écorchées. Une large massue en bois repose près de lui. Plusieurs pièces d'étoffes aux couleurs vives, serties de boucles de ceintures et de médailles en métal brillant, sont accrochées aux murs. Quelques torches éteintes sont coincées dans les failles des parois. Un autre passage s'ouvre près du nid.

   Si les personnages se déplacent trop vite dans cette pièce, l'un d'eux va heurter du pied un casque de métal et réveiller l'ogre. Celui-ci sera étourdi durant un round, puis va attaquer le groupe.
3. **Salle du trésor :** L'entrée est bloquée par un large rocher qui doit être poussé d'un côté pour laisser passer les personnages. Ceux-ci doivent réussir un test Barreaux et Herses pour pouvoir le déplacer (plusieurs personnages peuvent pousser en même temps, combinant leurs jets en un seul). La pièce contient les trésors de l'ogre : 500 p.o., 3 gemmes (valant 10, 500 et 100 p.o.) une *cotte de mailles +1* trop petite pour l'ogre et une pile d'harnachements, de brides et de selles. Les chauves-souris exceptées, rien ne vit dans la pièce.

En écrivant une clé, essayez de décrire la scène la plus détaillée possible. Pensez aux bruits que les PJs peuvent entendre, à ce qu'ils peuvent sentir, à l'impression que donnent les lieux, etc. Écrire une bonne clé, c'est écrire une bonne histoire. En général, chaque clé devrait au moins contenir les éléments suivants :

- Tous les monstres ou PNJs qui peuvent s'y trouver;
- L'équipement ou les objets magiques utilisés par les monstres;
- Les autres objets magiques qu'on peut trouver dans la pièce;
- Tous les autres détails intéressants. Ceux-ci peuvent inclure une description des lieux ou de la région ou encore des indices prévenant les PJs de futurs dangers.

La clé peut indiquer certaines conditions spéciales qui doivent être remplies. Dans notre exemple, il y avait une pénalité si on n'était pas alerte et prudent (heurter le casque) et une Force minimale requise (déplacer le rocher).

Le point faible des clés est qu'elles sont statiques : rien n'y change ou progresse. L'ogre sera toujours endormi, que les PJs pénètrent dans sa cave à midi ou à minuit. Il ne sera jamais surpris en train de cuire son repas ou de nettoyer ses dents avec ses ongles; il ne sera jamais parti chasser.

Cela n'est pas un problème si la scène reste plutôt simple, mais la situation deviendra vite ridicule si la scène est le moindrement compliquée. On n'a qu'à imaginer une ferme où les paysans seraient toujours aux champs ou un château où le dîner serait continuellement servi!



Le caractère statique d'une clé implique aussi que les événements qui se produisent en un endroit n'affecteront pas les choses en un autre endroit. Si les PJs déplacent le rocher, le bruit ne va-t-il pas réveiller l'ogre? Pas du tout, si on se fie à la description de la clé telle qu'elle est écrite (bien qu'un bon MD aurait considéré cette possibilité). Il n'est pas facile d'écrire une clé qui tienne compte de toutes les possibilités : une bonne façon de procéder est d'imaginer la clé avant de l'écrire, déterminant ainsi toutes les relations possibles et leurs solutions.

Deux solutions s'offrent à vous : tenter d'écrire une clé aussi complète que possible, qui a la réponse à tous les problèmes imaginables, ou au contraire limiter au minimum les détails sur le comportement des créatures rencontrées, improvisant la réponse lorsque le problème se présente. Dans le cas d'une ferme, vous ne noteriez alors que ses occupants (leur âge, leur occupation, etc.) et les possessions importantes du domaine. Les activités des PNJs peuvent être ajustées en fonction de l'heure de la journée : travail aux champs, sommeil, dîner, etc.

Prévoir toutes les éventualités prend énormément de temps : cela implique beaucoup de planification et de scribouillages. L'improvisation réduit le temps de préparation, mais est plus exigeante pour le MD durant la partie. La meilleure solution, évidemment, est de combiner les points forts de ces extrêmes : prenez le temps de bien détailler les rencontres les plus importantes, mais esquissez simplement les petites rencontres et improvisez durant le jeu. Ainsi, vous ne serez écrasé ni par la préparation, ni par le jeu.

Les Détentes

L'autre type de rencontre planifiée est appelé détente. Celle-ci peut être utilisée seule ou en combinaison avec une clé. Une détente consiste en un simple énoncé de type si/alors ou soit/soit. On l'utilise pour les rencontres demandant plus d'interactions et où l'action est aussi importante que la situation, comme dans l'enlèvement décrit plus bas.

> L'épisode se déroule à une heure du matin : si un PJ est encore éveillé à cette heure, il entend un cri étouffé provenant du balcon de la chambre voisine. Si les PJs vont voir ce qui se passe, ils découvrent deux hommes masqués (voleurs du 6e niveau) qui entraînent une jeune femme. L'un d'eux enserre ses poignets, une main sur sa bouche; l'autre passe déjà ses jambes par-dessus le parapet. Un complice attend en bas, avec les chevaux. Si les PJs ne réagissent pas (ne sont pas éveillés ou pas intéressés), on entendra un grand fracas, la jeune femme ayant frappé du pied un vase, suivi d'un juron étouffé, puis d'un galop de chevaux.
>
> Si les PJs sont aperçus, l'homme qui tenait les pieds de la jeune femme dégaine deux épées (une dans chaque main) et attend de pied ferme. La femme se débat mais tombe inconsciente, assommée par le second voleur. En bas, le complice a silencieusement armé son arbalète et la pointe maintenant sur le groupe, prêt à éliminer les magiciens.

Dans cette détente, tout dépend des actions possibles, tant passées que présentes. Y a-t-il un PJ éveillé? Les PJs vont-ils aller voir ce qui se passe? Comment vont-ils réagir en voyant les ravisseurs? Chaque décision va affecter la suite des événements. Les PJs peuvent accourir à la rescousse ou s'éveiller juste à temps pour voir les ravisseurs s'enfuir au galop, la jeune femme attachée sur une selle. De plus, leurs actions pourraient bien affecter les événements planifiés par le MD. Si les PJs sauvent la jeune femme, vous devez être prêt à raconter son histoire. Pourquoi a-t-elle été attaquée? Qui étaient les ravisseurs? Y a-t-il des indices?

Pour écrire une rencontre de ce type, tracez d'abord les grandes lignes des événements, tels qu'ils se produiraient si les PJs n'intervenaient pas. Mettez-vous ensuite dans la peau d'un PJ et essayez de prévoir ce que les joueurs pourraient faire. S'ils sont prêts à aider la demoiselle, vous aurez besoin d'informations techniques : comment vont combattre les ravisseurs? Quelles tactiques et quelles armes vont-ils utiliser? Que se passera-t-il si les PJs tentent de donner l'alarme ou de discuter avec les ravisseurs? Que va dire la jeune femme si elle est sauvée? Vous devriez noter brièvement vos réponses aux réactions des PJs.

Malgré leur complexité, les détentes sont loin d'être parfaites. En effet, bien qu'elle soit bien adaptée à la description d'une scène, une détente ne donne pas beaucoup d'informations sur son contexte. Dans notre exemple, il n'y a aucune description de la pièce et des assaillants, aucune histoire expliquant la présence de la jeune femme. On aurait pu écrire ces détails, mais cela aurait nécessité du temps et la description aurait nuit au déroulement de l'action.

Un autre problème, moins critique, réside dans le fait que le MD ne peut prévoir toutes les actions des personnages-joueurs. La détente la plus détaillée peut toujours être victime d'une action imprévue des PJs. Dans notre exemple, qu'arrive-t-il si les PJs paniquent et qu'un magicien lance une *Boule de Feu* sur les assaillants? Ces derniers et leur victime disparaissent dans un torrent de flammes, alors que le bâtiment prend feu... Il aurait fallu être devin pour prévoir une telle possibilité!

Il n'y a pas de parade simple aux joueurs imprévisibles (ce ne serait pas désirable, de toute façon!). En tant que MD, vous ne serez jamais capable de prédire toutes les décisions des joueurs : seule l'expérience, comme joueur et MD, vous permettra de prévoir les actions probables. Pour le reste, il faudra improviser; c'est là que vos aptitudes de MD se révéleront essentielles.

Comment combiner les Clés et les Détentes

Les MDs utilisent souvent un système double pour leurs rencontres. Ils préparent d'abord une clé décrivant les lieux, les objets qu'on y trouve et toutes les choses qui sont relativement stables. Ils rédigent ensuite des détentes qui tiennent compte des PJs et de leurs actions possibles.

Pour décrire un lieu, on utilise donc la clé; la détente décrit l'intrigue. Ce système demande plus de préparation, mais ainsi différents événements pourront se dérouler au même endroit ou dans la même région, ce qui donnera une apparence de continuité à votre campagne.

Les Rencontres Aléatoires

En plus des rencontres planifiées, le MD s'occupe aussi des rencontres aléatoires. Celles-ci ne sont reliées à aucun lieu ou événement précis et dépendent uniquement de la chance.

Durant l'aventure, le MD vérifie si une rencontre aléatoire est imminente à l'aide d'un jet de contrôle. Si tel est le cas, il choisit lui-même une rencontre ou utilise une table de rencontres aléatoires (qu'il aura lui-même préparée ou qui était fournie avec une aventure publiée). On trouvera dans le *Bestiaire Monstrueux* des tables



de rencontres aléatoires plus complètes, qui peuvent être adaptées et remplacées chaque fois que de nouvelles créatures sont ajoutées à la seconde édition de AD&D.

Lorsqu'un jet de contrôle indique qu'une rencontre est imminente, la créature ou le PNJ (déterminé par la table de rencontres aléatoires) arrivera dans le secteur après quelques minutes. Rappelez-vous que même si un grand nombre de rencontres se terminent par un combat, il y a d'autres solutions : on peut toujours discuter avec les créatures intelligentes, dans un donjon ou en pleine nature, mais également au milieu d'une ville ou d'un village.

Devriez-vous utiliser les Rencontres Aléatoires?

Certains joueurs soutiennent que les rencontres aléatoires sont absurdes et ne devraient pas être utilisées. Ils affirment que le MD doit rester maître de la situation en toutes circonstances et ne devrait jamais être surpris durant le jeu.

Bien sûr, on peut facilement abuser des rencontres aléatoires, et celles-ci peuvent créer des situations illogiques (on pourra traiter d'idiot le MD qui laisse les PJs être attaqués par une troupe d'orques en plein centre d'une tranquille cité humaine!). Par contre, si elles sont utilisées judicieusement, elles décuplent le plaisir de tous de bien des manières.

Une plus grande variété : Les rencontres aléatoires permettent de créer des surprises auxquelles personne ne s'attend. En explorant un donjon, par exemple, les PJs développent parfois une confiance exagérée en leurs capacités, surtout s'ils ne rencontrent les monstres que dans des endroits précis, comme les chambres. Pour leur plus grand bien, une rencontre aléatoire leur rappellera que le danger est toujours présent, où qu'ils soient.

Un défi pour le MD : Les rencontres aléatoires rendent le jeu plus intéressant pour le MD; après tout, il a autant que les autres joueurs le droit de s'amuser. Improviser sur le champ une rencontre aléatoire est souvent un véritable défi, qui forcera le MD à s'impliquer d'avantage.

Toutefois, le MD ne peut pas simplement ouvrir son manuel et y choisir un monstre au hasard (bien que rien ne l'empêche de la faire, théoriquement). Le mieux est d'utiliser des tables adaptées à l'aventure et à la région explorée, qui n'utilisent que les monstres ou PNJ pouvant être rencontrés dans cette aventure et dans cette région.

Les Caractéristiques d'une Table de Rencontres Aléatoires

Toutes les tables de rencontres ont des caractéristiques communes que vous devez bien comprendre avant de pouvoir créer les vôtres.

Caractère unique : Si vous créez une seule table de rencontres et l'utilisez dans toutes les situations, vous limitez sévèrement la quantité de détails et la richesse de votre univers. Les tables de rencontres permettent de caractériser différentes régions et traduisent des conditions aussi fondamentales que le type de terrain et aussi compliquées que la structure sociale.

Le MD devra donc assigner ses tables de rencontres à des régions précises de son monde. Une table générale pourrait servir à décrire toutes les régions désertiques, avec une table spéciale pour le désert de Shaar (fameux pour ses bêtes fabuleuses) et une autre pour la zone de 15 kilomètres entourant le palais de Yasath, dans ce même désert (l'émir de Yasath y maintient des patrouilles pour éloigner les bêtes féroces). Une autre table serait nécessaire pour le palais lui-même, les troupes de l'émir ne patrouillant pas les corridors et les harems!

Chaque table donne des informations indirectes sur une région particulière : le degré de civilisation, le niveau de danger, la nature magique de la région, etc. Même si les joueurs ne voient jamais la table entière, celle-ci permet au MD de définir plus précisément son univers.

La fréquence : Chaque monstre a sa propre fréquence d'apparition, déjà connue (par la description du monstre) ou décidée par le MD. Les orques sont bien plus fréquemment rencontrés que les minotaures, qui le sont plus que les dragons, eux-mêmes bien plus souvent rencontrés que Tiamat, reine maléfique de tous les dragons. Les fréquences d'apparition sont divisées en cinq catégories : commun, peu commun, rare, très rare et unique.

Les créatures communes représentent normalement 70 % de la population locale, soit parce qu'elles sont plus fécondes, soit parce qu'elles se laissent voir plus souvent par les étrangers.

Les créatures peu communes représentent 20 % de la population. Elles sont moins nombreuses et se méfient davantage des étrangers.

Les créatures rares ne représentent que 7 % de la population. Elles sont normalement solitaires, exceptionnellement puissantes ou très timides.

Les créatures très rares ne représentent que 3 % de la population. Toujours extrêmement puissantes, elles sont tout à fait exotiques : il s'agit de créatures qui se sont fortement éloignées de leur territoire habituel ou dont la nature magique fait qu'il ne peut y avoir qu'une seule d'entre elles au même moment et au même endroit.

Les créatures uniques sont uniques! Il s'agit d'individus spécifiques ayant un nom spécifique. On ne devrait jamais les inclure dans une table de rencontres aléatoires et les réserver plutôt pour les rencontres planifiées.

La chance de rencontrer un monstre ne dépend pas simplement de sa fréquence. Le MD doit tenir compte du type de terrain où a lieu la rencontre et de sa létalité (le niveau de danger qui lui est associé). Un ours polaire n'est unique que dans les régions tropicales et sera considéré très rare, au mieux, dans les régions tempérées les plus nordiques. Par contre, un orque vivant dans la région la plus létale imaginable (habitée par exemple par un dragon, plusieurs flagelleurs mentals et quelques méduses) devrait vraisemblablement être considéré comme très rare... et très chanceux d'être encore vivant! On doit donc modifier la fréquence en fonction de la situation.

La fréquence doit aussi se plier aux conditions particulières que le MD veut créer. S'il a conçu une vallée peuplée de créatures magiques terriblement dangereuses, les créatures rares et très rares seront plus fréquentes dans sa table de rencontres. Une vallée perdue remplie de dinosaures ne respectera pas les chances normales de rencontrer de telles créatures. En fait, celles-ci seraient considérées uniques dans toutes autres circonstances.

De plus, une créature dont la fréquence est de 70 % ne sera pas nécessairement rencontrée par les PJs 70 % du temps : la fréquence indique seulement que la créature fait partie d'un groupe de créatures qui représentent ce pourcentage de la population totale de créature dans la région. Ces chiffres ne sont que des guides et n'ont pas de valeur démographique.

Comme la plus grande partie de la population est constituée de plusieurs types de créatures communes, les chances de rencontrer un type particulier de créature sont inférieures à 70 % (ceci s'applique évidemment aux autres catégories). Mal-



gré tout, les chances de rencontrer un type particulier de créature commune restent plus grandes que celles de rencontrer une créature peu commune ou très rare.

La logique : Le second facteur dont vous devez tenir compte est la rationalité de la rencontre. Tout ce qu'on trouve dans une table de rencontres doit pouvoir se justifier d'une manière ou d'une autre. En justifiant ses choix alors qu'il crée sa table, le MD pourra facilement limiter à un nombre raisonnable son éventail de créatures possibles, séparant en quelque sorte l'ivraie d'avec le grain.

Les deux premiers critères (les plus faciles à mettre en pratique) sont le terrain et le climat : on ne trouvera pas de chameau dans la jungle, et les krakens ne rampent pas dans les déserts. Une contradiction flagrante de la logique la plus élémentaire demandera une explication. Si vous faites apparaître une dryade des bois au beau milieu d'une plaine désertique, les joueurs vont demander quelques explications... Pire encore, ils pourraient bien décider que cette rencontre est si illogique qu'elle doit être significative du point de vue de l'aventure, ce qui pourrait bien altérer tous vos plans!

Même si la créature est appropriée au terrain, elle pourrait bien ne pas convenir à votre mise en scène. Le fait qu'on puisse théoriquement rencontrer un orque sur la plaine n'implique pas qu'il devrait s'y trouver, pas si cette plaine est au centre de l'empire humain le mieux défendu du continent. On aurait bien plus de chances de le rencontrer dans une région frontalière de l'empire, là où des bandes d'orques maraudeurs font fréquemment des incursions.

Le caractère de la société réflétée par la table est tout aussi important que le terrain et le climat. Il faut équilibrer ce que les joueurs s'attendent à rencontrer avec ce qui est nécessaire à une bonne aventure. Au coeur d'un empire, les PJs s'attendront à rencontrer des fermiers, des marchands, des nobles, des prêtres, etc. Pour le MD, le défi consiste à rendre ces rencontres intéressantes.

Par contre, dans le cas des régions sauvages et des ruines abandonnées, on ne peut pas vraiment parler de culture, mais il y aura tout de même un écosystème; on néglige souvent cet aspect lors de la conception d'un donjon. Il faut se demander quel type de créature sert de nourriture à quelles autres créatures, quelles relations permettent à toutes ces créatures de vivre au même endroit sans se détruire mutuellement. La soudaine apparition d'une créature correspond-t-elle à l'idée que se font les PJs du lieu qu'ils explorent? Les méduses, par exemple, ne se prêtent pas aux rencontres aléatoires car on devrait retrouver plusieurs statues (les victimes précédentes) dans les lieux où elles vivent. Tomber nez à nez avec une méduse qui passait tout simplement par là est parfaitement illogique.

L'effet : Enfin, en tant que MD, vous devez considérer le rôle de la rencontre aléatoire. Elle ne fait pas vraiment partie de votre histoire : elle n'a pas été intégrée au scénario et ne fait rien progresser. Évidemment, une rencontre aléatoire ne devrait pas devenir l'événement le plus excitant de l'aventure : il n'y a rien d'excitant à voir les joueurs se souvenir d'une simple rencontre et oublier l'histoire que vous avez passé deux semaines à concevoir!

Les rencontres aléatoires permettent des pauses dans l'histoire et peuvent faire monter ou relâcher la tension. Reprenons notre histoire d'enlèvement. Les PJs galopent maintenant à la poursuite des ravisseurs. Soudain, plusieurs griffons plongent des airs sur le groupe (sans doute attirés par le bruit); ils sont affamés et s'attaquent aux chevaux. Les ravisseurs risquent de s'échapper si les PJs ne parviennent pas à se débarasser pas rapidement des griffons. La tension monte d'un cran!

Les rencontres aléatoires permettent aussi d'affaiblir les PJs en prévision d'une rencontre planifiée plus importante. L'incertitude accroît l'insécurité ressentie par les joueurs : leurs PJs seront-ils assez puissants pour survivre à la rencontre imminente? Dans une rencontre aléatoire, les monstres ne devraient pas être assez puissants pour anéantir le groupe d'aventuriers (à moins que ceux-ci ne soient déjà en piteux état), mais chaque rencontre devrait les affaiblir un peu plus.

Il n'y a rien de mal à ce que les PJs remportent tous les combats résultant des rencontres aléatoires, surtout s'ils perdent chaque fois quelques points de vie, deux ou trois sorts et même des objets magiques. Les joueurs seront plus nerveux si leurs PJ ne sont pas en pleine forme et ont dû épuiser leurs ressources sur des monstres isolés.

Pour toutes ces raisons, vous ne devriez pas utiliser les créatures les plus puissantes et les plus importantes dans vos tables de rencontres aléatoires. Dans tous les cas, n'utilisez pas de créatures plus puissantes que les autres créatures rencontrées dans votre aventure! Les monstres itinérants devraient avoir moins d'importance que



ceux dont vous avez planifié vous-même la rencontre.

Comment Créer une Table de Rencontres

Il y a autant de types de tables qu'il y a de sortes de dés. Les tables peuvent varier de la plus simple (lancer 1d6 pour obtenir une possibilité parmi six) à la plus compliquée (lancer 1d100, ajuster en fonction de l'heure et de la température, recouper le résultat avec le terrain).

Avec de telles possibilités, et en tenant compte des caractéristiques décrites plus haut, vous pourrez créer des tables de rencontres aléatoires pour la plupart des situations. Les meilleures tables sont la table 2-20 et la table centésimale. Toutes deux présentent des résultats assez étendus pour refléter fidèlement les différentes fréquences d'apparition des monstres.

La Table 2-20

Cette table comprend normalement 19 entrées, mais le nombre de créatures rencontrées peut être moindre (en utilisant l'une d'elles plus d'une fois dans la table, par exemple). On obtient la plage 2-20 en additionnant les résultats de deux jets : 1d8 et 1d12. Cette combinaison rend les résultats 2 et 20 extrêmement rares, alors que les résultats 9, 10, 11, 12 et 13 ont des probabilités égales. Il suffit de répartir dans la table les monstres que l'on veut inclure, selon leur fréquence (voir la table 54).

Tableau 54 : LA TABLE DE RENCONTRES 2-20

Résultat du dé	Fréquence
2	Très rare
3	Très rare
4	Très rare ou rare (discrétion du MD)
5	Rare
6	Rare
7	Peu commun*
8	Peu commun*
9	Commun**
10	Commun**
11	Commun**
12	Commun**
13	Commun**
14	Peu commun*
15	Peu commun*
16	Rare
17	Rare
18	Très rare ou rare (discrétion du MD)
19	Très rare
20	Très rare

* Ou la possibilité de deux créatures très rares : probabilité de 50 % pour chacune.

** Ou la possibilité de deux créatures rares: probabilité de 50 % pour chacune.

Pour remplir la table, le MD choisit d'abord les monstres qu'il veut utiliser et compte combien il en a pour chaque catégorie. S'il a moins de créatures pour une catégorie donnée que ce que demande la table, il peut répéter certaines entrées; s'il a trop de créatures, il peut en écarter certaines ou doubler des entrées.

Examinons la table du désert de Shaar. Le MD choisit d'abord les rencontres possibles :

Commun	Peu commun
Chameau	Basilic
Mille-pattes géant	Dragon de cuivre
Bétail	Caravane
Ogre	Hobgobelin
Orque	Nomades
Araignée géante	Scorpion géant

Rare	Très rare
Chimère	Djinn
Pélerins	Efrit
Harpie	Lamie
Derviches	Salamandre

Cette liste comprend six entrées "commun", six entrées "peu commun", cinq entrées "rare" et trois entrées "très rare"; de plus, la table 2-20 comprend deux entrées pouvant être considérées "rare" ou "très rare". Le MD choisit de répartir ses rencontres de la façon suivante :

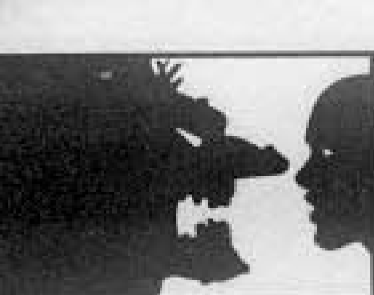
Résultat (1d8 + 1d12)	Fréquence
2	Lamie
3	Djinn
4	Harpie
5	Pélerins
6	Derviches
7	Basilic
8	Caravane/Hobgobelin
9	Araignée géante
10	Ogre
11	Chameau/Bétail
12	Mille-pattes géant
13	Orque
14	Nomades
15	Scorpion géant
16	Derviches
17	Chimère
18	Salamandre
19	Lamie
20	Djinn

Le MD décide de ne pas utiliser le dragon de cuivre et l'efrit, les réservant plutôt pour une rencontre planifiée. Il justifie la présence du djinn dans cette table en décidant qu'il donnera aux PJs un indice utile (à moins, bien sûr, que les PJs ne l'attaquent sans réfléchir). Pour combler les entrées laissées libres par le dragon et l'efrit, le MD répète quelques entrées; certains monstres pourraient donc être rencontrés un peu plus fréquemment que ce que laisse entendre leur fréquence.

La table centésimale

Dans ce second type de table de rencontres, les fréquences des différentes créatures peuvent être directement utilisées. Pour reprendre notre exemple, le MD choisit et regroupe de nouveau ses créatures, décidant encore une fois de ne pas utiliser le dragon de cuivre et l'efrit. Il divise ensuite le pourcentage associé à chaque catégorie (70 % pour commun, 20 % pour peu commun, 7 % pour rare et 3 % pour très rare, respectivement) par le nombre de créatures dont il dispose pour cette catégorie. Par exemple, la liste comprend six monstres communs : 70 % divisé par 6 donne 11 % par monstre (66 % de la table entière). Il répète ce calcul pour chaque catégorie. Le nombre obtenu pour une créature donnée représentera donc le résultat devant être obtenu sur 1d100 pour la rencontrer. Le MD n'a plus qu'à répartir les rencontres dans sa table.

Résultat sur 1d100	Créature
	Commune
01-11	Chameau
12-22	Mille-pattes géant
23-33	Bétail
34-44	Ogre
45-55	Orque
56-66	Araignée géante
	Peu commune
67-70	Basilic
71-74	Caravane
75-78	Hobgobelin
79-82	Nomades
83-86	Scorpion géant



Rare	
87-88	Chimère
89-90	Pélerins
91-92	Harpie
93-95	Derviches
96-97	Salamandre
Très rare	
98-99	Lamie
00	Djinn

En utilisant cette méthode, le MD a pu respecter les pourcentages normaux des catégories : 66 % pour les créatures communes (contre 70 % normalement), exactement 20 % pour les créatures peu communes, 11 % pour les créatures rares (contre 7 % normalement) et exactement 3 % pour les créatures très rares. Il a aussi fait quelques ajustements pour combler les 100 entrées, en mettant l'emphase sur certaines créatures.

Les tables de rencontres adaptées aux donjons

Les tables de rencontres pour donjons sont normalement organisées en niveaux : table du 1er niveau, table du 2e niveau, etc. Chaque niveau est une mesure relative de la puissance des créatures qu'on y retrouve. En général, le niveau de la table correspondra au niveau des PJs, mais ceux-ci peuvent très bien rencontrer et vaincre des créatures provenant de tables d'autres niveaux. Lorsqu'ils explorent un donjon, les PJs ne devraient rencontrer que des créatures supérieures ou inférieures de deux niveaux, au maximum, par rapport à leur propre niveau.

Dans les cas où le donjon est lui-même organisé en niveaux précis (ce qui n'est pas obligatoire), le niveau du donjon correspondra au niveau de la table de rencontres : des PJs explorant le premier niveau d'un donjon y rencontreraient des créatures provenant de la table de rencontres du premier niveau. Cette organisation permet de garder la puissance des monstres rencontrés à un niveau tolérable pour les PJs, mais donne également au donjon une structure logique. En effet, il ne serait pas logique de laisser de très puissantes créatures cohabiter avec les créatures plus faibles d'un niveau, sans aucune conséquence particulière.

Comment déterminer le niveau de donjon : Il suffit simplement de vérifier ou de calculer les points d'expérience associés à la créature et de consulter le Tableau 55, qui indique où placer la créature.

Tableau 55 : NIVEAU DU DONJON

Points d'expérience	Niveau de la créature
1-20	1
21-50	2
51-150	3
151-250	4
251-500	5
501-1 000	6
1 001-3 000	7
3 001-5 500	8
5 501-10 000	9
10 001 +	10

On peut utiliser des créatures plus puissantes (ou moins puissantes) que le niveau général de la table. Toutefois, chaque niveau de différence entre la table et la créature descend la fréquence de cette dernière d'une catégorie (une créature "commune" devient "peu commune", une créature "rare" devient "très rare", etc.). Les créatures moins puissantes que le niveau de la table s'aventurent rarement en territoire si dangereux; les créatures plus puissantes sont rarement rencontrées, pour donner aux PJs une chance décente de survie. On peut ajouter ces créatures à la table après les ajustements.

Pourtant, il y a toujours une chance que la créature rencontrée soit plus puissante qu'on ne s'y attendait : c'est pourquoi le résultat 20, dans une table 2-20, pourrait être "utiliser la table du niveau suivant"; dans le cas d'une table centésimale, les résultats 98 à 100 auraient le même résultat. Ainsi, les joueurs ne seront jamais assurés d'une victoire facile ou d'une exploration sans danger.

Les tables de rencontres adaptées aux régions sauvages

Les tables pour régions sauvages, contrairement aux tables pour donjons, ne sont pas organisées en fonction de la létalité ou de la puissance des créatures. En effet, le grand principe des régions sauvages (qui rend celles-ci bien plus dangereuses pour les PJs de bas niveau) est que pratiquement tous les types de créatures peuvent y être rencontrés, souvent en nombres importants... Les joueurs doivent être conscients des risques lorsqu'ils décident de s'aventurer pour la première fois dans la forêt vierge.

Heureusement, les aventures en région sauvage sont tout à fait possibles pour les PJs de bas niveau : s'ils ne peuvent pas faire trois pas sans qu'un vol de dragons rouges apparaisse et les réduise en petits tas de cendres, c'est que vous ne jouez pas votre rôle de MD. Les PJs de bas niveau devraient pouvoir s'aventurer dans des régions sauvages dont ils reviendront vivants.

Il est possible, par exemple, que la forêt avoisinante soit régulièrement patrouillée par les hommes du roi, qui protègent la population en éloignant les créatures dangereuses. Des monstres solitaires peuvent passer entre les mailles du filet et s'attaquent parfois aux fermes isolées. On peut donc créer des tables de rencontres spéciales qui reflètent la faible puissance des monstres pénètrant ces bois, ce qui offrira aux PJs un défi intéressant et réaliste.

En créant vos tables de rencontres en région sauvage, rappelez-vous que chaque type de terrain doit avoir sa propre table. Vous n'êtes pas obligé de créer toutes les tables en même temps, mais vous aurez besoin des tables reflètant les types de terrain traversés par les PJs durant l'aventure. La liste qui suit donne une idée des terrains possibles :

Aérien
Arctique
Brousse
Côtier
Désert chaud ou froid
Forêt tempérée
Forêt tropicale humide
Glacier
Jungle subtropicale
Jungle tropicale
Lac
Marais salant
Marais tempéré
Marais tropical
Montagne, basse
Montagne, haute
Océan, hauts-fonds
Océan, profond
Parc ou réserve
Plaines
Prairies
Préhistorique
Rural
Steppe
Toundra

Les tables de rencontres en région sauvage peuvent traduire bien plus que le terrain. Tout comme les jungles d'Afrique, d'Asie et d'Amérique du Sud sont très différentes, les différentes régions de jun-



gle (ou de plaines, etc.) de votre monde peuvent varier immensément.

De plus, il faut tenir compte du degré de civilisation de la région. Des tables de rencontres différentes pour les zones rurales, les régions frontières et les plaines inexplorées reflètent bien le fait que les rencontres varieront énormément d'une région à l'autre, même s'il s'agit dans les trois cas du même type de terrain.

Les tables de rencontres spéciales

Certaines situations particulières pourraient nécessiter des tables spéciales. L'exemple classique est celui des villes et villages, qui ne sont pas "en région sauvage" et ne sont certainement pas des donjons. Les joueurs ne devraient pas s'attendre à y trouver des hordes de bêtes féroces prêtes à tuer et piller (à moins que la ville ne soit très spéciale!).

Dans une ville ou un village, les rencontres impliquent des gens de classes sociales et d'occupations variées, le plus souvent d'une race de PJs : gardes, marchands, mendiants, gosses de rue, charretiers, artisans.

Une seule table de rencontres sera suffisante pour la plupart des villages et des petites villes, qui présentent suffisamment de points communs (les villages côtiers ont des caractéristiques particulières).

Les cités, par contre, ont des caractéristiques uniques. Tout comme Paris, Montréal et New York, les différentes villes d'un monde fantastique devraient avoir leur propre "personnalité", et chaque cité devrait avoir sa propre table de rencontres.

En fait, plusieurs tables pourraient bien être nécessaires pour refléter adéquatement les différents districts d'une grande ville. Le secteur des riches villas n'est pas moins dangereux que celui des quais, mais le danger y est plus insidieux.

Il n'y a pas de limite aux divisions possibles d'une table de rencontres. On peut créer des tables pour une ville, ses différents districts, des complexes précis situés dans ces districts et même des bâtiments de ces complexes. Toutefois, vu le temps nécessaire à tout cet effort de création, vous ne devriez vous occuper que des secteurs qui seront visités par les PJs.

Supposons que notre MD décide de créer des tables de rencontres pour l'empire d'Orrim, qui s'étend des Montagnes Harr à la Mer de Faldor. Au nord, l'empire est bordé par la Forêt Ténébreuse, un endroit bien connu pour ses habitants maléfiques. La plus grande partie de l'empire est constituée de régions rurales, mais le district des montagnes est surtout consacré aux mines, ce qui explique le grand nombre de complexes souterrains dans cette région.

Il y a deux grandes cités : Sulidam, la capitale située sur la côte, et Port-corail, la forteresse pirate située sur une île, non loin de la côte. Pour diminuer sa charge de travail, le MD fait débuter les PJs dans un petit village du district des mines, prêt d'une mine abandonnée qui servira de premier donjon.

Il crée donc les tables suivantes :

- Les niveaux de donjon 1 à 4 (la mine abandonnée)
- Les rencontres au village
- L'auberge de l'Opale Noire (la résidence des PJs)

Après quelques aventures, les personnages décident d'explorer le vaste monde... Le MD retourne donc à ses devoirs et crée les tables nécessaires :

- Les régions montagneuses habitées (régions sauvages peu dangereuses)
- Les hautes montagnes (pour des aventures plus épicées)
- Les plaines habitées (lorsque les PJs se rendront à la capitale)

L'aventure progressant, le MD accumulera peu à peu les tables de rencontres jusqu'à disposer d'un jeu complet. En plus des tables déjà mentionnées, sa collection pourrait finalement comprendre :

Fermes et terres cultivées
Forêt ténébreuse
Régions frontalières - Forêts
Régions frontalières - Montagnes
Régions côtières habitées
Océan - Hauts-fonds
Sulidam - Les quais
Sulidam - District des nobles
Sulidam - District des artisans
Sulidam - Quartiers pauvres
Temple de Martens (un culte puissant à Sulidam)
Sulidam - Les égouts
Palais de l'Empereur
Cité des criptes (un cimetière non loin de Sulidam)
Donjon de Théos (sous la villa d'un puissant magicien de Sulidam)
Port-corail
Jungle - Ile de Port-corail
La Baleine et le Harpon (une auberge de Port-corail)
La mine d'Hargast (une ouverture sur le Monde des ténèbres)

Quand les tables sont créées graduellement, votre monde prend forme tout au long de l'aventure, sous les yeux des joueurs.

Comment épicer vos tables de rencontres

Plusieurs techniques vous permettront de rendre vos tables plus faciles à utiliser et plus excitantes. Certaines vous rendent simplement la vie plus facile, d'autres offrent de nouveaux défis à des joueurs qui pourraient autrement s'ennuyer ferme.

La première technique consiste à inclure dans vos tables les statistiques de chaque monstre. Elle demande plus de préparation, mais vous évitera de consulter vos manuels au beau milieu d'un combat. Utilisez une notation abrégée :

Nom de la créature - NOMB #, AT #, TAC0 #, Dg #, CA #, DV #, VD #, notes particulières.

NOMB représente le nombre de créatures susceptibles d'apparaître.

AT représente le nombre d'attaques que possède la créature.

TAC0 représente la valeur au combat de la créature (voir le chapitre 9 : Combat).

Dg représente les dégâts causés par une attaque réussie; il peut y avoir plus d'une entrée si la créature dispose de plus d'un type d'attaques.

CA représente la Classe d'Armure de la créature.

DV indique le nombre de Dés de vie de la créature; le nombre précis de Points de Vie n'est pas donné, puisqu'il s'agit d'une rencontre aléatoire.

VD représente la vitesse de la créature.

Les notes particulières indiquent la présence d'objets magiques, les modes de défence ou d'attaque particuliers et tout pouvoir spécial.

Si vous pouvez accorder plus de temps à votre préparation, constituez une "banque" de fiches décrivant des rencontres précises, en notant sur chaque fiche la description détaillée d'une personne, d'une créature, d'un groupe ou d'une chose particulière.

Dès qu'il aura accumulé quelques fiches, le MD pourra inclure des entrées "rencontre spéciale" dans ses tables. Lorsqu'il doit utiliser une rencontre spéciale, il n'a plus qu'à choisir une carte et à utiliser

les détails inscrits pour jouer la rencontre. Les possibilités sont infinies :

La tanière d'une créature, incluant une carte des lieux, quelques clés, les tactiques utilisées par la créature et une liste de ses trésors. Par exemple : *Nid d'une vouivre et de ses petits, sur la falaise. Deux* cottes de maille +1 *sont entrelacées avec les autres matériaux du nid.*

La description détaillée d'un PNJ, incluant ses armes, objets magiques, sorts et possessions, son apparence physique, ses compagnons et même une mission ou un court passé. Par exemple : *Le moine recherchant des compagnons de route sur un chemin inhospitalier, en réalité un bandit menant le groupe vers un piège.*

Un piège ingénieux décrivant en détail le mécanisme et les effets. Par exemple : *Une chausse-trappe installée par des kobolds pour s'approvisionner en viande fraiche, dans un étroit corridor d'une mine abandonnée.*

Une vignette détaillée, avec plusieurs personnages qui ont des mobiles précis et différentes actions. Par exemple : *Une émeute éclate dans la rue, après que des soldats un peu éméchés aient renversé le chariot d'un vendeur de melons avec lequel ils se disputaient.*

Pour le MD, le grand avantage de ce type de rencontres est qu'il n'est jamais obligé de les utiliser à un moment précis. Il peut préparer de nouvelles fiches dans ses temps libres et les utiliser selon ses besoins. Les joueurs seront bientôt convaincus que le MD est un génie, et ses parties ne seront plus jamais monotones!

Les rencontres aléatoires ne se limitent pas aux monstres et aux PNJs : vous pouvez inclure un grand nombre de situations anodines, dangereuses ou tout simplement mystérieuses. En voici quelques-unes :

Des cris au loin
Des pièges
Un changement brusque dans la température
Un bruissement dans les buissons
Des lumières au loin
Des apparitions célestes (comètes, aurore boréale, etc.)
De soudains coups de vent
Le bruit de roches dégringolant du plafond

Ces situations créent une atmosphère de mystère et même d'insécurité. De plus, les joueurs seront plus attentifs et s'impliqueront davantage si ces "pseudo-rencontre"s sont adroitement mélangées avec de "vraies" rencontres qui débutent de la même manière. Après tout, l'exploration d'une caverne sombre et humide, peuplée d'horribles bêtes, avec pour seul éclairage une torche fumante, devrait être une expérience éprouvante et même effrayante. Les "fausses rencontres" donneront aux joueurs l'occasion de ressentir l'incertitude vécue par leurs personnages. Au pire, ces rencontres leur feront réaliser que leurs personnages prennent de sacrés risques!

Comment jouer les rencontres

Les tables de rencontres sont créées avant le début du jeu. Durant la partie, le MD doit prendre l'information contenue dans la table et lui donner vie.

Pour jouer une rencontre, le MD doit considérer plusieurs facteurs. A quel rythme devrait-il déterminer les rencontres? Qu'est-ce qui est rencontré? Combien y a-t-il de créatures? Sont-elles proches? Comment vont-elles réagir? Qui a surpris qui? Les règles qui suivent répondent à ces questions.

La détermination des rencontres

Le MD sait parfaitement à quel moment une rencontre planifiée se produira, en fonction des conditions ou des lieux qu'il a déjà préparés. Par contre, il ne sait pas plus que les joueurs quand aura lieu une rencontre aléatoire. Il doit donc utiliser un système de détermination des rencontres.

Fréquence des tests : Celle-ci dépendra de la situation. Différents types de terrains (ou de donjons) impliqueront des tests plus ou moins fréquents. De plus, le type de terrain et sa densité de population affecteront les chances d'une rencontre significative. Le Tableau 56 présente les fréquences de test et les chances de rencontre pour les principaux types de terrain. Pour d'autres types, vous pouvez utiliser une entrée équivalente dans la table ou déterminer vous-même la fréquence et les chances de rencontre.

Chance de rencontre : On doit obtenir ce nombre ou moins sur 1d10 pour qu'une rencontre ait lieu.

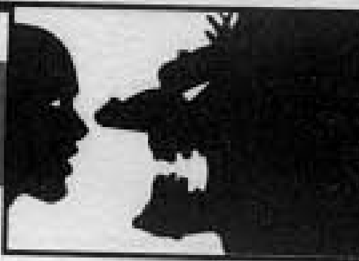
Période du jour : Un X indique qu'on doit faire un test durant cette période, ce qui n'implique pas nécessairement une rencontre, mais simplement la possibilité d'une rencontre.

Plusieurs facteurs peuvent modifier les chances de rencontre; le plus important est la densité de la population. Les chances de rencontre données dans le Tableau 56 correspondent à une région sauvage non peuplée.

Déterminations en région sauvage : Les chances de rencontre augmentent de 1 si la région est patrouillée ou peu peuplée. Elles augmentent de 2 si la région est très peuplée. Bien entendu, utilisez ces ajustements seulement si vous possédez les tables de rencontres reflétant les différences

Tableau 56 : FRÉQUENCE ET CHANCES D'UNE RENCONTRE EN RÉGION SAUVAGE

		Période de la journée					
Type de terrain	Chance d'une rencontre	7h-10h	11h-14h	15h-18h	19h-22h	23h-2h	3h-6h
Plaine	1	x	–	x	–	x	–
Broussailles/ savane	1	x	–	x	x	–	x
Forêt	2	x	x	x	x	x	x
Désert	1	x	–	–		–	x
Collines	2	–	x	–	x	–	x
Montagnes	3	x	–	–	x	x	–
Marécage	4	x	x	x	x	x	x
Jungle	3	x	x	x	x	x	–
Océan	1	–	x	-	–	x	–
Arctique	1	–	–	x	x	–	–



entre une région sauvage et une région peuplée.

De plus, le MD peut lui-même modifier les chances de rencontre pour toute raison qu'il juge importante. Il peut par exemple décider de les accroître si les PJs sont trop bruyants. Il peut même décider arbitrairement qu'une rencontre va avoir lieu (mais dans ce cas, on ne pourrait plus vraiment parler de rencontre aléatoire).

Déterminations en donjon : Celles-ci ne sont pas affectées par le terrain (puisqu'il n'y a pas, à proprement parler, de terrain particulier). Normalement, on fera un test sur 1d10 par heure et le résultat 1 indiquera qu'une rencontre a lieu.

Si le MD considère qu'une partie du donjon est particulièrement dangereuse, il peut accroître le nombre de tests à un par tour (10 minutes de temps de jeu). Il peut aussi accroître les chances de rencontre. Si les PJs font vraiment beaucoup de bruit (en martelant des clous ou en se battant, par exemple), un test devrait avoir lieu immédiatement.

La rencontre est-elle nécessaire?

Le MD peut annoncer une rencontre aléatoire s'il trouve que l'aventure s'éternise ou que les joueurs sont trop confiants. Il peut également ignorer une rencontre aléatoire qui aurait dû avoir lieu s'il considère qu'elle nuirait à son aventure. Un bon jugement et un bon scénario sont bien plus importants que le respect aveugle de la règle.

Dimensions de la rencontre

Quand le MD a décidé que la rencontre a bien lieu, il détermine d'abord le nombre de créatures ou de PNJ qui apparaîtront. Il n'y a pas de formule magique : seule l'expérience peut vous servir de guide. Le *Bestiaire Monstrueux* indique pour chaque créature le nombre le plus couramment rencontré : vous pouvez vous en inspirer, particulièrement si vous débutez, mais le Bestaire n'est pas un guide inflexible.

Dans le doute, organisez une petite rencontre. Il vaut beaucoup mieux que la rencontre ne soit pas trop difficile pour les PJs : une victoire facile donnera au MD de l'expérience et des informations utiles qui lui permettront d'ajuster la prochaine rencontre, sans nuire aux PJs ou à la campagne. Une défaite écrasante, par contre, serait pratiquement impossible à corriger durant le jeu sans une manipulation évidente de la rencontre.

Comme toujours, il faut faire preuve de bon sens en évaluant les dimensions d'une rencontre. C'est pourquoi le comportement des vraies bêtes sauvages peut servir de guide.

Beaucoup de prédateurs chassent seuls, surtout les prédateurs nocturnes. Une créature nocturne fantastique aurait donc de bonne chances d'être solitaire.

Parmi les grands prédateurs diurnes, certains sont également solitaires, alors que d'autres chassent en groupes de deux ou trois : deux créatures attaquent la proie d'une même direction et la repoussent vers la troisième. De tels chasseurs sont normalement plus rapides et plus puissants que leur proie. Bien entendu, des créatures fantastiques peuvent également adopter ce comportement.

Les petits prédateurs chassent parfois en meutes de 5 à 12 individus, encerclant et harcelant la proie. Les herbivores sont plus sociables et vivent en troupeaux. Les omnivores vivent en petits groupes souvent défendus par les individus plus âgés. Tous ces facteurs modifieront les dimensions de la rencontre.

La surprise

Il sera parfois nécessaire de déterminer la surprise lors d'une rencontre. Selon les circonstances, chaque groupe peut très bien surprendre l'autre. En fait, la rencontre est tout aussi aléatoire pour les monstres que pour les PJs.

Comme on l'a vu dans le *Manuel des Joueurs*, on ne peut jamais être assuré de surprendre l'adversaire en toutes circonstances, et la détermination de la surprise n'est pas toujours nécessaire. La lumière et le bruit, par exemple, peuvent empêcher toute surprise. De plus, il est impossible de surprendre quelqu'un si on ne peut pas se dissimuler (comme dans le cas de deux navires en mer); certains facteurs, comme l'obscurité, une tempête ou du brouillard, peuvent permettre de se dissimuler.

Dans certains cas, un groupe pourra en surprendre un autre sans que ce dernier ne puisse lui-même surprendre le premier groupe. Cette situation se produira par exemple lorsque les PJs utilisent des torches ou des lanternes alors que les monstres restent dans l'obscurité. Utilisant la lumière comme guide, les créatures pourront s'approcher sans être vues et surprendre les PJs.

Plusieurs facteurs peuvent accroître ou décroître les chances de surprendre l'adversaire. Certains découlent de la nature exotique des créatures rencontrées; d'autres sont particuliers à la situation; d'autres encore sont tout à fait prévisibles et facilement calculables. Les ajustements les plus couramment utilisés sont réunis au Tableau 57. En comparant, vous pourrez facilement

Tableau 57 : AJUSTEMENTS POUR LA SURPRISE

		Ajustement pour le groupe
L'autre groupe :		
	Silencieux	-2
	Invisible	-2
	Odeur particulière (fumée, puanteur, etc.)	+2
	Chaque groupe de 10 créatures	+1
	Camouflé	-1 à -3
Les PJs :		
	En fuite	-2
	Peu de lumière	-1
	Obscurité	-4
	Pris de panique	-2
	S'attendent à une attaque*	+2
	Se méfient*	+2
Conditions atmosphériques :		
	Pluvieux	-1
	Brouillard épais	-2
	Extrêmement calme	+2

* Les PJs s'attendent à une attaque lorsqu'ils ont de bonnes raisons de penser qu'ils sont en danger et connaissent la direction générale dont viendra l'attaque. Ils se méfient lorsqu'ils ont de bonnes raisons de croire qu'un autre groupe pourrait tenter de les attaquer.

déterminer les ajustements nécessaires pour les rencontres plus exotiques.

Distances

Dès le début de la rencontre, le MD doit savoir à quelle distance les créatures seront aperçues. Cette distance dépend de la surprise et du type de terrain impliqué (si aucun groupe n'a surpris l'autre). Les distances de rencontre pour différents types de terrains et de situations sont regroupées au Tableau 58.

Tableau 58 : DISTANCES DE RENCONTRE

Situation ou terrain	Distance en mètres
Les deux groupes sont surpris	1d6
Un seul groupe est surpris	1d8
Pas de surprise :	
Fumée ou brouillard épais	2d6
Jungle ou forêt dense	1d10 x 3
Forêt clairsemée	2d6 x3
Brousse ou broussailles	2d12 x 3
Prairie ou peu d'abris	5d10 x 3
Nuit ou dans un donjon	Limite de la vision

Si on ne peut pas se cacher, la rencontre débutera à la limite de la vision (s'il n'y a aucune autre circonstance spéciale).

Même s'ils peuvent repérer un groupe de créatures à d'assez grandes distances, les PJs ne pourront pas nécessairement les identifier immédiatement. Les distances d'observation mentionnées dans le *Manuel des Joueurs* impliquent que les créatures devront s'approcher pour pouvoir être identifiées.



Les réactions durant la rencontre

Les points techniques réglés, le MD devra déterminer comment les créatures ou PNJs vont réagir. Leur comportement devrait être approprié à la situation.

Par exemple, si les PJs dégainent leurs armes et chargent sans hésiter la bande d'orques qu'ils viennent d'apercevoir, le MD peut très bien répondre "Les orques dégainent eux aussi et vous attendent de pied ferme!" En choisissant les réactions selon la situation, le MD donne un comportement rationel à ses créatures et évite les résultats souvent illogiques donnés par les tables de réactions.

Pourtant, il arrivera tout ou tard que le MD n'ait pas la moindre idée du comportement des monstres lors d'une rencontre. Pas de panique : l'aventure ne se terminera pas en désastre! En fait, cette situation n'est pas aussi rare qu'on pourrait le penser. Dans ce cas, utilisez le Tableau 59 pour déterminer une réaction. Lancez 2d10 et additionnez les résultats, en modifiant le total selon les ajustements donnés dans la description de la créature ou selon les ajustements pour le moral (voir le Tableau 50 dans le chapitre 9 : Combat).

Choisissez dans le tableau la colonne qui reflète le plus le comportement des PJs, puis lancez les dés. Le résultat donne une indication très générale du comportement des créatures, que vous devrez interpréter en fonction de la situation.

Pour chacune des entrées, plusieurs réactions plus spécifiques sont possibles :

Fuite : Évitement, panique, terreur, reddition.

Amical : Bienveillant, serviable, conciliant, non agressif.

Indifférent : Neutre, ennuyé, insouciant, peu impressionné, inconscient de ce qui se passe autour de lui.

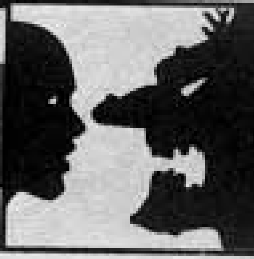
Prudent : Méfiant, circonspect, suspicieux, paranoïde, prudent, modérément conciliant.

Menaçant : Vantard, bravache, fanfaron, intimidant, colérique, bluffeur.

Hostile : Irritable, rageur, aggresif, violent.

Tableau 59 : RÉACTIONS DURANT UNE RENCONTRE

	Les PJs sont :			
Résultat modifié	Amicaux	Indifférents	Menaçants	Hostiles
2 ou moins	Amical	Amical	Amical	Fuite
3	Amical	Amical	Amical	Fuite
4	Amical	Amical	Prudent	Fuite
5	Amical	Amical	Prudent	Fuite
6	Amical	Amical	Prudent	Prudent
7	Amical	Indifférent	Prudent	Prudent
8	Indifférent	Indifférent	Prudent	Prudent
9	Indifférent	Indifférent	Prudent	Menaçant
10	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
11	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
12	Prudent	Prudent	Menaçant	Menaçant
13	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
14	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
15	Prudent	Menaçant	Menaçant	Hostile
16	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
17	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
18	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
19	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile
20	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile



Il va de soit qu'on ne devrait jamais utiliser une réaction qu'on ne peut pas justifier. Si vous ne pouvez pas expliquer pourquoi un élémental devrait se rendre sans combattre les PJs, l'élémental ne devrait tout simplement pas réagir ainsi. Le tableau ne sert qu'à aider le MD à prendre une décision : elle n'a pas force de loi.

Comment corriger la situation durant la partie

Il arrive parfois que, malgré tout le bon vouloir du MD, la rencontre ne se déroule pas comme prévu. La correction d'un problème durant le jeu peut se révéler ardue, mais le MD n'aura peut-être pas le choix. Voici quelques solutions simples.

La rencontre est trop difficile

Vous avez sans le vouloir jeté les PJs dans les pattes de créatures trop puissantes pour eux, tellement puissantes que les PJs sont maintenant condamnés! Il y a plusieurs options : faire fuir les monstres, soudainement pris de panique; abaisser secrètement leurs points de vie; leur faire manquer des attaques en fait réussies; leur faire commettre de graves erreurs tactiques (ne pas tenir compte du voleur qui manoeuvre pour pouvoir les frapper dans le dos, par exemple); permettre aux PJs de frapper plus souvent ou de causer plus de dégâts qu'ils ne le peuvent réellement.

Le trésor trouvé est trop important

Le MD réalise parfois trop tard que le trésor découvert à la suite de la rencontre aléatoire est trop considérable pour les besoins de son aventure. La meilleure solution consiste à faire apparaître de nouveaux monstres sur les lieux (du même type que les premiers, ou encore plus puissants). Le premier groupe avait volé ce trésor, et les nouveaux arrivants tiennent à le récupérer; le premier groupe amenait le trésor de la tribu en lieu sûr; le second groupe suivait le premier pour le voler, et les arrivants voient d'un très mauvais oeil les PJs disparaître avec tout le butin. On a ici la scène classique de tous les bons westerns, où tout le monde se bat pour le même butin... Les monstres ne tiennent pas vraiment à massacrer les PJs : ils veulent simplement mettre la main sur le butin et déguerpir.

La rencontre était trop facile

Ce n'est pas un problème, tant que le trésor trouvé n'est pas excessif. Vous aurez votre revanche : compliquez un peu les choses lors de la rencontre suivante!

Dans le jeu AD&D, le MD a un grand nombre de tâches et de responsabilités : gérer les combats, interpréter les actions des PJs, créer des aventures, déterminer l'expérience gagnée. Pourtant, rien de tout cela n'est plus important que la création et la conduite des personnages non joueurs (PNJs). Sans ces personnages, le jeu n'est qu'une coquille vide! AD&D étant un jeu de rôle, les joueurs doivent avoir quelque chose ou quelqu'un avec qui interagir. Les PNJs fournissent les amis, les alliés et les bandits; sans ces personnages, les jeux de rôle seraient terriblement mornes.

On appelle PNJ toute personne ou créature jouée par le MD et avec laquelle les PJs interagissent. Les PJs interagissent avec un piège, mais le MD ne joue pas le rôle du piège; il ne s'agit donc pas d'un PNJ. Un dragon chargeant les PJs est un PNJ : le MD joue le rôle du dragon, et les joueurs doivent décider comment leurs personnages vont réagir. Les choix offerts au MD sont parfois simples (fuir ou charger), mais certains rôles représentent un véritable défi.

En général, les PNJs sont divisés en deux larges catégories : les monstres (les êtres vivants qui n'appartiennent pas à une des races de PJs) et les PNJs à part entière (les races auxquelles appartiennent les différents types de PJs). Le nombre de réactions possibles sera généralement plus grand pour les PNJs à part entière que pour les monstres.

Le MD doit se considérer à la fois maître acteur aux multiples personnalités et imprésario. Chaque PNJ représente un rôle différent que le MD doit pouvoir rapidement assumer. Tout cela peut se révéler difficile pour le débutant, mais la pratique lui permettra de maîtriser cet art rapidement. Avec le temps, les MD développent des personnages "prêts à jouer" et apprennent par coeur la personnalité des PNJs les plus fréquemment utilisés.

Bien qu'on puisse diviser les PNJs en plusieurs catégories, la plupart représentent les gens normaux qu'on rencontre tous les jours et que les PJs rencontreront le plus souvent au cours de leurs aventures : aubergistes, propriétaires d'écurie, forgerons, ménestrels, hommes de guet, petits nobles, etc. Plusieurs peuvent être employés par les PJs. Ces PNJs sont appelés engagés (dans le sens où ils peuvent être théoriquement employés par les PJs).

Les Engagés

Il y a trois types d'engagé : commun, expert et soldat.

Les engagés communs représentent la vaste majorité de la population, surtout dans les communautés agricoles. Les engagés communs sont fermiers, meuniers, aubergistes, porteurs, etc. Certaines de ces professions font appel à des connaissances particulières mais, en règle générale, elles ne demandent aucune formation spécialisée. Le travail de ces gens forme l'ossature de la civilisation.

Les engagés experts ont reçu une formation spécialisée : artisans, sages, espions, assassins, alchimistes, dresseurs d'animaux, etc. Très peu de gens ont normalement accès à une telle formation; il y aura donc très peu d'experts pouvant être employés par les PJs, et ceux-ci seront bien mieux payés que les engagés communs. En fait, les experts les plus exotiques (comme les espions) sont très rares et leurs salaires sont extrêmement élevés.

On peut déterminer les aptitudes et les capacités d'un engagé expert à l'aide du système de compétences optionnel donné dans le *Manuel des Joueurs*. Ce système indique les limites des aptitudes d'un expert ainsi que le temps nécessaire pour mener à bien son travail.

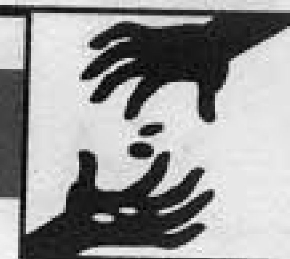
Les professions médiévales

On trouvera au Tableau 60 une liste des professions médiévales courantes, pour les engagés communs et experts. Une courte note explique la nature des professions les plus obscures ou exotiques. Vous trouverez dans cette liste des titres pittoresques qui rendront vos PNJs bien plus intéressants.



Tableau 60 : PROFESSIONS MÉdiÉVALES

Aiguillier : Un homme qui fait des aiguilles à coudre
Apothicaire : Un chimiste ou pharmacien
Architecte
Armurier
Artisan du cuivre
Assassin : Un tueur à gages
Astrologue : Un spécialiste des étoiles et du destin
Avocat : Un homme qui plaide la cause d'un autre devant une cour de noblesse
Barbier : Un chirurgien, saigneur, dentiste et barbier
Batteur d'or : Un fabricant de feuilles d'or
Berger
Blanchisseur
Bonnetier : Un fabricant de chausses et jarretières
Boucher
Boulanger
Brasseur : Un homme qui fait des bières et autres boissons à base d'alcool
Brodeur : Un artisan du fil et de l'aiguille qui décore les tissus de motifs complexes
Carrier : Un homme qui creuse et taille la pierre
Chapelier : Un homme qui fabrique des chapeaux
Charpentier
Charpentier de navires : Un fabricant de bateaux et navires
Charretier : Un conducteur d'attelages (wagon ou chariot), transporteur de gros objets
Charron : Personne qui fait et répare les roues; aussi fabricant de wagons et de chariots
Chaufournier : Un fabricant de chaux pour mortier
Clerc : Un scribe qui tient généralement les livres
Cloutier : Un forgeron qui se spécialise dans les clous
Colporteur : Un vendeur itinérant qui fréquente en général de petits villages
Cordonnier : Un fabricant de chaussures
Cornetier : Un fabricant de cornes
Courrier : Un homme qui transporte des messages et de petits colis
Coutelier : Un fabricant de couteaux et de vaisselle d'argent
Couturier : Personne dont le métier est la couture; aussi fabricant de ceintures et bretelles
Cuisinier
Dinandier : Un homem qui travaille le laiton; parfois un artisan itinérant
Doreur : Un artisan de dorures en or et en argent
Drapier : Un marchand de tissus
Drogman : Un interprète officiel, ou guide
Ecrivain public : Un copiste
Emailleur : Un joallier spécialisé dans le travail de l'émail



Enlumineur : Un peintre
Eperonnier : Un fabricant d'éperons
Epicier : Un vendeur d'objets domestiques et d'usage quotidiens
Equarisseur : Un homme qui extrait du charbon ou autre minerai
Espion
Fabricant d'arcs
Fabricant d'étuis : Un fabricant de fourreaux et étuis à couteau
Fabricant d'orgues
Fabricant de bourses
Fabricant de chandelles
Fabricant de flèches
Fabricant de harpes
Fabricant de laiton
Fabricant de luths
Fabricant de murs : Un homme qui pose les pierres et les briques dans la construction d'un mur
Fléchier : Un fabricant de flèches
Fondeur : Un homme qui travaille la forge du fer
Fondeur de cloches
Fondeur de lames : Un forgeron qui se spécialise dans les lames d'épées
Forestier : Un officier responsable pour les boisés d'un seigneur
Forgeron
Foulonnier : Un feutrier
Fourreur : Un tailleur de fourrures
Gantier : Un fabricant de gants
Graveur : Un joallier spécialisé dans les gravures décoratives
Héraut : Un courtisan spécialiste de l'étiquette de la cour et de la science héraldique
Herboriste : Un praticien des remèdes à base d'herbes
Horloger
Hôtelier : Un tenancier d'auberge
Houilleur : Un homme faisant brûler du charbon pour une fonderie
Interprète : Un traducteur
Jardinier
Journalier
Laboureur : Un homme qui travaille la terre
Maçon : Un ouvrier qui construit des murs et des bâtiments à l'aide de pierres, briques et plâtre
Manant : Un fermier libre d'une certaine richesse
Maréchal ferrant : Un fabricant de fers à cheval
Marin
Médecin : (ou saigneur) Un médecin autre qu'un Clerc
Mendiant
Ménestrel
Menuisier : Un fabricant de meubles et bureaux
Mercier : Un vendeur de tissus, fils et aiguilles
Messager
Meunier : Un homme qui tient un moulin
Mineur
Mineur d'étain
Navigateur : Un homme compétent dans les sciences de la navigation
Orfèvre : Un joallier qui travaille l'or
Palefrenier : Un homme qui s'occupe des chevaux
Parcheminier
Paveur : Un maçon qui se spécialise dans les pavés de rue
Pêcheur
Peintre
Pelletier : Un boucher qui prépare les peaux pour être tannées
Plâtrier : Un spécialiste du plâtrage
Poissonnier : Un vendeur de poissons
Porcher : Un berger pour porcs
Porte-flambeau : Un porteur de torche ou lanterne
Porteur : Un transporteur de biens
Porteur d'eau
Potier : Un fabricant de pots de métal ou de terre cuite
Potier d'étain : Un homme qui travaille l'étain
Poulailler : Un vendeur de poulet ou autre volaille
Quincaillier : Un vendeur (et non pas un fabricant) de quincaillerie
Relieur : Un relieur de livres
Rémouleur : Un aiguiseur de couteaux
Rétameur : Un artisan itiénrant réparant les objets en fer blanc et autres objets similaires
Sage : Un savant
Saucier : Un cuisinier qui se spécialise dans la préparation de sauces
Savetier : Un raccordeur de vieilles chaussures
Savonnier
Scribe Un (ou une) secrétair ou quelqu'un qui sait écrire
Sculpteur : Un homme qui sculpte le bois
Sellier : Un fabricant de selles
Serrurier
Souffleur de verre
Tailleur
Tailleur de gemmes : Un joallier spécialisé dans les pierres précieuses
Tanneur : Un fabricant de cuir
Tanneur de bois
Teinturier : Une personne qui teint les vêtements
Tisserant : Un fabricant de tissus
Tondeur : Un homme qui taille la laine pendante d'un vêtement pour le terminer
Tonnelier : Un fabricant de tonneaux
Trappeur
Tréfileur : Un fabricant de fil métallique
Tuilier
Vigneron : Un fabricant de vins
Vitrier : Un homme qui taille et pose les vitres

La liste qui précède n'est nullement complète. Les métiers médiévaux étaient extrêmement spécialisés. Un homme pouvait passer sa vie entière comme mineur de fer et son métier être considéré comme très différent de celui d'un mineur de fer blanc. Un peu de recherche à votre bibliothèque vous fournira sans doute plus d'information sur le sujet et encore plus de métiers.

L'assassin, l'espion et le sage

Ces trois types d'experts demandent une discussion plus poussée. Contrairement aux autres engagés, un assassin, un espion ou sage peut affecter directement l'orientation et le contenu de votre aventure. Utilisés avec prudence et modération, ces experts se révéleront pour le MD des outils créatifs très utiles.

Les assassins

L'assassinat n'est pas tant une occupation qu'un état d'esprit. Un assassin n'a pas besoin d'aptitudes particulières, encore que le fait de savoir se battre et de pouvoir se déplacer furtivement, ainsi que l'utilisation de la magie, se révéleront utiles. La motivation et l'opportunité restent les seules nécessités absolues.

Engager un assassin : Le PJ doit être conscient qu'il prend une chance en engageant un assassin (ce qui n'est vraiment pas une action juste ou bonne). Il n'y pratiquement aucun moyen de s'assurer de la fiabilité d'une telle personne. En fait, quelqu'un qui fait du meurtre une profession pourra difficilement avoir un code moral très poussé. Évidemment, tout est "aux risques du client"!

Lorsqu'un PJ engage un assassin, le MD devra déterminer lui-même les résultats de la tentative. Il n'existe pour cela ni table, ni formule.

Tenez compte de la cible de l'attentat : On ne devrait jamais permettre les tentatives d'assassinat d'un PJ menées par un autre PJ. Un tel comportement sera immanquablement source d'amertume, de querelles et de colère chez les joueurs. Les tentatives d'assassinat d'un PJ menées par un PNJ devraient être utilisées avec modération, uniquement pour faire progresser l'intrigue (et non pour punir ou influencer un joueur). Si un PJ est la cible d'un attentat, jouez la rencontre équitablement : le PJ doit avoir une chance de s'en tirer.

Si la cible est un PNJ, le MD doit considérer les effets potentiels de l'assassinat sur son aventure. Le recours à un assassinat est parfois motivé par la rancune ou la cupidité. Ces motivations n'amèneront rien de bon dans l'aventure.

Si la mort d'un PNJ entraîne un remodelage majeur de la campagne, sans raison valable, il serait sans doute préférable de faire échouer la tentative. Si elle permet aux PJs d'éviter des difficultés ou de traverser facilement votre aventure, il

ne s'agit pas non plus d'une très bonne idée. Toutefois, ne dites pas simplement aux joueurs "Oh, ce n'est pas très bon pour le jeu, alors il n'est pas possible de tuer ce gars-là!" Intégrez plutôt la tentative (et son échec!) dans votre scénario.

Précautions : Si vous décidez tout de même que la tentative est légitime, pensez un peu aux précautions que le PNJ prendrait normalement et qui pourraient rendre la tentative particulièrement facile ou difficile. Les personnalités (rois, empereurs, grands prêtres) sont normalement très prudentes et très bien protégées. De même, certaines formes de protection magique peuvent rendre un magicien pratiquement invulnérable! Concevez les précautions prises par le PNJ avant de connaître les plans de l'assassin.

Les magiciens utilisent différents sorts pour leur protection : *Bouche Magique*, *Alarme*, *Runes Explosives*, etc. Les prêtres utilisent souvent des outils de divination pour prévoir les intentions de leurs adversaires. Les uns comme les autres peuvent très bien employer des serviteurs et des gardes provenant d'autres dimensions ou d'autres plans d'existence, ou encore se prémunir contre les sorts par l'utilisation de *Détection de la Magie*, *ESP*, et *Clairvoyance*. Les nobles disposent à la fois de protections magiques et cléricales, en plus d'une armée de gardes du corps souvent loyaux jusqu'au fanatisme. De plus, si la victime est prévenue à l'avance ou s'attend à un attentat, elle prendra sans doute des précautions supplémentaires qui rendront l'assassinat encore plus difficile.

Le plan : Après avoir secrètement noté les précautions prises, demandez au joueur de décrire le meilleur plan auquel il peut penser (sa complexité dépendra donc de l'ingéniosité du joueur). Comme ce plan sera mis en oeuvre par l'assassin et non par le PJ, le joueur peut utiliser des ressources dont son PJ ne dispose pas. Le MD devra alors décider si ces ressources existent vraiment et s'il est raisonnable pour le joueur de les utiliser.

Si, par exemple, le joueur affirme que l'assassin possède une carte du château, vous devrez déterminer si cet atout est raisonnable dans les circonstances (à moins que la victime ne soit particulièrement paranoïde, une carte est tout à fait raisonnable). Par contre, un plan impliquant un millier d'hommes ou un voleur du 18e niveau n'est tout simplement pas raisonnable!

Il ne vous restera qu'à comparer le plan aux précautions prises : le plus souvent, le résultat de la tentative sera alors évident. La règle d'or à respecter est que vous ne devriez jamais laisser une tentative réussir si vous ne désirez pas la voir réussir!

En général, on ne devrait pas encourager les PJs à engager des assassins. Payer un PNJ pour tuer un horrible scélérat remet en question la raison d'être du jeu d'aventure héroïque : si les PJs eux-mêmes ne peuvent accomplir cette tâche, pourquoi pourraient-ils payer quelqu'un pour le faire à leur place?

Une surutilisation des assassins sera souvent source d'amertume et même de conflits ouverts : joueur contre joueur ou joueur contre MD. Ces situations ne sont ni amusantes pour les joueurs, ni saines pour le jeu. Enfin, un assassinat est une entreprise risquée : les assassins sont souvent capturés et, dans ce cas, hésitent rarement à révéler le nom de leur employeur. Dès que la cible apprendra son identité, la survie du PJ deviendra soudainement précaire : il découvrira alors tout ce qu'il y a d'excitant à être traqué par des assassins!

Les Espions

Bien que leur métier soit (légèrement) moins répréhensible que celui des assassins, l'utilisation des espions présente en gros les mêmes risques et les mêmes problèmes. Tout d'abord, il est encore plus difficile d'avoir confiance en un espion qu'en un assassin, car l'espionnage demande justement l'abus de confiance.

Contrairement à un éclaireur, un espion s'intègre au groupe ennemi pour ensuite le trahir. Une personne qui peut trahir quelqu'un avec autant d'aisance peut certainement trahir quelqu'un d'autre (son employeur, par exemple) tout aussi facilement. Quelques espions ont parfois des motifs tout à fait nobles, mais leur rareté les rend pratiquement introuvables. De plus, il n'existe aucun moyen de s'assurer de la loyauté d'un espion : meilleur il sera, moins on pourra lui faire confiance! Les bons espions sont des maîtres de la tromperie et du mensonge, à qui on peut encore moins faire confiance qu'aux mauvais espions (qui ont tendance, de toute façon, à se faire prendre...).

Dans un jeu d'aventure, les espions sont à la source de problèmes comparables à ceux créés par les assassins, le plus important d'entre eux étant qu'en permettant aux PJs d'engager des espions, le MD laisse massacrer son aventure! Laisser les PJs espionner à leur guise peut amener une foule de situations intéressantes que le MD n'avait pas du tout planifiées!

Même si l'utilisation des espions est permise par le MD, leur succès sera loin d'être assuré, et le MD devra tenir compte de plusieurs facteurs : Quelles précautions contre l'espionnage ont été prises? A quel point les informations recherchées sont-elles secrètes ou rares? L'espion est-il doué? Quelle est l'importance du PNJ espionné?

En décidant du succès ou de l'insuccès d'un espion, la règle d'or est de respecter l'effet dramatique : si les informations recueillies permettent de rendre une aventure encore plus excitante, sans menacer tout le travail de préparation du MD, il vaut mieux que l'espion réussisse sa mission.

Par contre, si les informations recueillies permettent aux joueurs de court-circuiter l'aventure préparée par le MD ou le forcent à modifier des sections entières de son univers, l'espion devrait échouer. Une manière plus subtile de résoudre ce problème consiste à laisser l'espion "réussir", ramenant des informations légèrement inexactes ou même totalement fausses. En décidant de l'exactitude des informations, le MD devrait toujours favoriser la situation qui rendra le jeu le plus intéressant possible.

Les Sages

Contrairement aux autres types d'engagés experts, l'expertise d'un sage se limite à un seul champ d'étude académique. On utilisera ses services pour répondre à une question spécifique, résoudre une énigme ou déchiffrer une inscription ancienne. Les sages sont normalement employés sur une base ponctuelle, pour répondre à une seule question ou résoudre un problème précis. Les connaissances d'un sages peuvent appartenir à n'importe quel champ de connaissances du monde où se déroule l'aventure. Les champs de connaissances typiques sont regroupés au Tableau 61.

La fréquence représente les chances de trouver un sage ayant ces connaissances dans une grande ville (une ville universitaire ou au moins une capitale provinciale). Comme les sages recueillent leurs informations en discutant avec les voyageurs et en consultant les bibliothèques, leur présence dans un petit village ou même loin des grands centres urbains est fort peu probable. N'utilisez ces fréquences que si

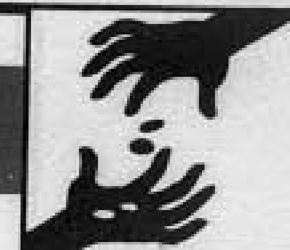


Tableau 61 : CHAMPS D'ÉTUDE

Domaine étudié	Fréquence	Limites et capacités
Alchimie	10 %	Peut tenter de créer des poisons et des acides
Architecture	5 %	Race précise (humain, elf, etc.)
Art	20 %	Race précise (humain, elf, etc.)
Astrologie	10 %	Compétences en navigation et en astrologie
Astronomie	20 %	Compétences en navigation et en astronomie
Botanique	25 %	
Cartographie	10 %	
Chimie	5 %	Peut tenter de créer des poisons et des acides
Cryptographie	5 %	
Folklore	25 %	Une seule race/région
Généalogie	25 %	Une seule race/région
Génie	30 %	
Géographie	10 %	
Géologie	15 %	Compétence en mines
Héraldique	30 %	
Histoire	30 %	Une seule race/région
Langues	40 %	Un seul groupe de langues
Loi	35 %	
Mathématiques	20 %	
Médecine	10 %	
Métaphysique	5 %	Un seul plan (intérieur ou extérieur)
Météorologie	20 %	
Musique	30 %	Une seule race
Mycologie	20 %	Connaissance des champignons
Océanographie	15 %	
Philosophie	25 %	Une seule race
Physique	10 %	
Sociologie	40 %	Une seule race/région
Théologie	25 %	Une seule région
Zoologie	20 %	

vous ne parvenez pas vous-même à décider si le sage devrait être présent. Encore une fois, l'effet dramatique reste le facteur essentiel : les services du sage vont-ils rendre l'aventure plus intéressante?

Les capacités et limites indiquent les restrictions associées à certains champs d'étude. *Une seule race* indique que le sage ne peut répondre qu'à des questions portant sur une race précise. *Une seule région* indique que ses connaissances se limitent à une région spécifique (un royaume ou une province, par exemple); les dimensions de la régions dépendront de la campagne du MD. *Un seul plan* d'existence indique que le sage ne connaît que les créatures, conditions et mécanismes d'un seul plan d'existence extra-dimensionnel. Une absence de mention dans cette colonne indique généralement que les connaissances du sage dans ce domaine sont complètes (et uniquement limitées par l'état actuel des connaissances dans ce monde).

Que sait le sage? Les connaissances d'un sage peuvent être utilisées de deux manières. Tout d'abord, comme le MD doit de toute façon répondre à la question posée par les PJs, il peut simplement décider lui-même si le sage connaît la réponse, encore une fois en se laissant guider par ce qui lui semble être le plus approprié au récit.

Si les PJs ne peuvent tout simplement pas progresser sans cette information, le sage connaîtra la réponse. Si une réponse permet de récompenser les joueurs ingénieux (qui ont pensé à engager un sage, par exemple) sans nuire à l'aventure, le sage connaîtra la réponse ou une partie de la réponse. Si la résolution du problème débalance totalement l'aventure, le sage ne connaîtra pas la réponse.

Pourtant, le MD sera parfois incapable de prévoir les effets d'une réponse sur son aventure. Dans un tel cas, il devra déterminer la réponse du sage à l'aide d'un test de compétence tenant compte de la nature de la question. Pour les besoins du test, le MD peut lui-même décider des capacités du sage ou utiliser cette norme : les capacités du sage sont égales à 14 plus 1d6 (ce nombre tient compte de ses capacités et de ses traits normaux).

Si le test de compétence est réussi (en obtenant le nombre requis ou moins sur 1d20), le sage répond à la question. Si le MD obtient un 20, le sage donne une réponse inexacte mais crédible, cohérente avec ce que les PJs savent déjà.

Les questions sont réparties en trois catégories : *générale* ("Quelles sortes d'animaux rencontre-t-on dans la Vallée de la terreur?"), *spécifique* ("Y a-t-il des méduses dans la Vallée de la terreur?") ou *exigeante* ("La méduse Érinxye vit-elle dans la Vallée de la terreur?"). Le degré de précision de la question affectera les chances de recevoir une réponse exacte. Les ajustements sont regroupés au Tableau 62.

Si la question est particulièrement complexe, le MD peut la diviser en plusieurs parties et tester pour chacune d'elles. Ainsi, un sage pourrait très bien ne connaître qu'une partie des informations nécessaires, une situation qui rend souvent l'aventure plus intéressante (surtout si l'information manquante est très importante).

Les ressources nécessaires peuvent être gigantesques. Au minimum, le sage devra avoir accès à une vaste bibliothèque pour faire son travail. Un sage n'est pas une encyclopédie vivante : il trouve des réponses en utilisant les ressources dont il dispose. Dans le jeu, les dimensions et la qualité de la bibliothèque utilisée par le sage affecteront ses chances de donner une réponse exacte.

La bibliothèque peut appartenir au sage ou faire partie d'une institution : au Moyen-Age, les meilleures bibliothèques appartenaient aux monastères et aux universités. Une bibliothèque personnelle devra contenir au moins 20 mètres carrés de livres rares et exotiques, chacun d'eux valant en général un minimum de 1000 p.o. Si la bibliothèque appartient à une institution, le sage (ou son employeur) devra payer pour son utilisation. Des coûts de 1000 p.o. par jour ne sont pas rares. Bien sûr, un sage peut très bien tenter de répondre à une question sans avoir recours à une bibliothèque, mais ses chances de trouver une réponse exacte seront alors réduites (voir le Tableau 62).

Un sage a besoin de temps pour chercher une réponse, et il arrivera que les PJs ne puissent pas attendre si longtemps. Ils peuvent presser le sage d'aller plus vite, mais augmentent alors les risques d'obtenir une réponse inexacte. Les temps de réponse normaux, selon le type de question, sont donnés au Tableau 63. En pres-

sant le sage, les PJs peuvent ramener le temps nécessaire à la catégorie directement supérieure, mais les chances de réussite sont alors modifiées par un autre ajustement (voir le Tableau 62).

Tableau 62 : AJUSTEMENTS POUR LES SAGES

Situation	Ajustement aux chances de succès
La question est :	
Générale	0
Spécifique	-2
Exigeante	-4
La bibliothèque est :	
Complète	0
Partielle	-2
Inexistante	-6
Sage pressé	-4

Tableau 63 : TEMPS DE RECHERCHE

Type de question	Temps requis
Générale	1d6 heures
Spécifique	1d6 jours
Exigeante	3d10 jours

Les Soldats

Les soldats constituent le troisième groupe d'engagés. On peut les considérer comme des engagés experts spécialisés dans l'art de la guerre (c'est du moins ce qu'espèrent les PJs), mais contrairement aux autres experts, il paieront de leur vie si leurs aptitudes sont insuffisantes. Ce dernier point explique pourquoi les soldats doivent être traités avec un minimum de considération. Nombreux sont les tyrans renversés qui ont fort regretté ne pas avoir mieux traité leurs soldats! Les différents types de soldats pouvant être rencontrés ou engagés par les PJs sont regroupés au Tableau 64.

Tableau 64 : PROFESSIONS MILITAIRES

Titre	Salaire mensuel
Arbalétrier léger	2 p.o.
Arbalétrier lourd	3 p.o.
Arbalétrier monté	4 p.o.
Archer	4 p.o.
Archer, grand arc de guerre	8 p.o.
Archer monté	4 p.o.
Arquebusier*	6 p.o.
Artilleur	4 p.o.
Cavalerie légère	4 p.o.
Cavalerie lourde	10 p.o.
Cavalerie moyenne	6 p.o.
Fantassin irrégulier	5 p.a.
Fantassin léger	1 p.o.
Fantassin lourd	2 p.o.
Fantassin de milice	5 p.a.
Ingénieur	150 p.o.
Porte-pavois	5 p.a.
Sapeur	1 p.o.

* Optionnel

Description des différentes troupes

On trouvera plus bas une description générale de chaque type de soldat, accompagnée d'exemples historiques. Vous pourrez facilement trouver d'autres exemples dans des livres spécialisés (disponibles dans les librairies ou les magasins de jeux). Plus la description de vos soldats sera précise, plus votre campagne sera détaillée et colorée.

Malgré le caractère fantastique de ce jeu, on ne trouvera dans les règles aucune mention des troupes bizarres qui peuvent parfois garder un château ou qu'on peut rencontrer sur le champ de bataille. Les règles assument que les troupes décrites sont humaines. En fait, bien que des unités de nains ou d'elfes soient tout à fait possibles, elles ne sont normalement pas disponibles en tant qu'engagés. La possibilité d'utiliser de telles troupes dépendra de la nature de la campagne et de l'opinion du MD. En règle générale, aucun commandant (un chevalier, par exemple) ne devrait avoir plus de deux unités exceptionnelles (d'une autre race que la sienne) sous son commandement.

Arbalétrier lourd : Rarement utilisés par les princes médiévaux, ces arbalétriers servent surtout dans les garnisons des places fortes et lors des sièges. Chacun porte une cotte de mailles et est armé d'une grande arbalète, d'une épée courte et d'un poignard; il est fréquemment accompagné d'un porte-pavois.

Les arbalétriers vénitiens servaient fréquemment sur les galères et portaient une cotte de maille ou une brigandine. Les arbalétriers génois au service des Allemands portaient parfois une armure de plates pour plus de protection.

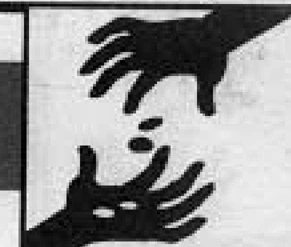
Arbalétrier léger : Certains commandants apprécient les arbalétriers légers au point de les utiliser en lieu et place des archers réguliers dans leurs armées. L'arbalète nécessite moins d'entraînement que l'arc et est plus facile à utiliser, ce qui rend ce type de soldat moins cher à entretenir à long terme. Les arbalétriers légers sont armés d'une arbalète, d'une épée courte et d'un poignard; ils ne portent généralement aucune armure. Un arbalétrier ne combat en corps à corps que pour sauver sa vie et retraitera ou s'enfuira s'il est attaqué.

Arbalétrier, monté : On fournit normalement des montures aux arbalétriers quand cela est possible, ce qui accroît considérablement leur mobilité. Ils utilisent des arbalètes légères, les grandes arbalètes ne pouvant pas être réarmées à dos de cheval. Le cheval n'est pas bardé et son cavalier porte peu ou pas d'armure : comme la plupart des troupes légères, les arbalétriers montés comptent sur leur grande vitesse pour échapper aux dangers. Les mercenaires allemands constituent une exception notable (armure de plates, arbalète légère et grande épée).

Archer : Il s'agit d'un fantassin normalement armé d'un arc court et d'une épée courte et portant une armure de cuir. Historiquement, les archers ont souvent été utilisés comme fantassins légers quand la situation le demandait. Les Highlanders écossais portaient des arcs, des épées à deux mains et des boucliers, mais aucune armure. Les janissaires turcs, les troupes d'élite du sultan, étaient armés d'arcs et de cimeterres, mais ne portaient aucune armure. Les psilos byzantins portaient des arcs courts composes, des haches et parfois des cottes de mailles ou des armures d'écailles (s'ils étaient chanceux). Les stradiotes vénitiens (servant fréquemment sur les navires) portaient un arc court, une grande épée et une armure à bandes.

Archer monté : Appartenant en fait à la cavalerie légère, ces soldats sont armés d'arcs courts et de grandes épées ou de cimeterres et portent des armures de cuir (parfois des armures plus importantes, jusqu'aux cottes de mailles). Historiquement, la plupart des archers montés provenaient des tribus nomades habitant les grandes plaines asiatiques.

Les archers montés les plus connus sont sans doute les cavaliers mongols, qui portaient normalement des arcs courts composes, des cimeterres, des masses d'armes, des haches et des poignards. Certains portaient des lances légères. Ils portaient des armures de cuir cloutées (et tout ce qu'ils pouvaient trouver d'autre) et des boucliers



moyens. Les cavaliers pechenegs utilisaient des arcs courts composes, des haches, des lassos et des lances légères, et portaient des armures d'écailles. Les troupes russes portaient des arcs courts, des poignards et des armures matelassées.

Archer (grand arc de guerre) : Forts rares et très bien entraînés, ces archers sont extrêmement utiles au combat. Ils sont par contre difficiles à recruter et leur utilisation coûte une fortune. Ces archers portent normalement une armure de cuir ou une armure matelassée et utilisent un grand arc de guerre et une épée courte ou un poignard. Historiquement, la grande majorité d'entre eux étaient anglais ou gallois et servaient comme mercenaires partout en Europe.

Arquebusier : Ces troupes ne peuvent exister que si le MD tolère les arquebuses dans sa campagne. Un arquebusier était normalement armé d'une arquebuse et d'une épée courte et pouvait porter une grande variété d'armures.

Artilleur : Ces soldats particuliers, bien plus spécialisés que les troupes régulières, entretiennent et opèrent les catapultes lourdes et l'équipement de siège. Ils ne participent pas directement au combat et s'habillent comme il leur plait. On trouve les artilleurs près de leurs machines, dans le train de siège.

Cavalerie légère : Ces soldats ont pour rôle de se livrer à des escarmouches, galopant rapidement jusqu'à l'ennemi pour l'attaquer et retraiter tout aussi vite. On les utilise comme éclaireurs et comme écrans lors des attaques et des retraites. Ils peuvent transporter une grande variété d'armes, souvent des armes de jet. Ils ne portent pas d'armure (ou une armure très légère : cuirs matelassés et boucliers). Leur grande force réside dans leur vitesse. Ces soldats présentent bien des points communs avec les archers montés et proviennent souvent des mêmes régions.

Les stradiotes qui combattaient lors des guerres italiennes ne portaient aucune armure et utilisaient des javelots, des sabres et des boucliers. Les hussards étaient armés de cimeterres et de lances. Les trapezitos byzantins utilisaient des armes similaires, mais portaient des armures matelassées et des boucliers moyens. Les sipahis turcs, des cavaliers renommés, pouvaient porter une grande variété d'armes, le plus souvent une épée, une masse d'armes, une lance, un arc court et un petit bouclier.

Cavalerie lourde : L'image classique du cavalier lourd reste encore le chevalier monté. Ces soldats d'élite sont typiquement armés d'une lance lourde, d'une grande épée et d'une masse d'armes. Ils portent une armure de plates ou une armure de plates de bataille. Ils chevauchent un destrier lourd bardé, mais le type de barde peut varier.

Les principaux exemples comprennent les kataphractos byzantins, qui portaient une lance moyenne, une grande épée, une armure à bandes et un bouclier large et chevauchaient des destriers lourds bardés d'écailles. Les Compagnies d'ordonnance françaises, équipées d'une lance lourde, d'une grande épée et d'une masse d'armes, portant une armure de plates complète et chevauchant des destriers bardés de mailles ou de plates nous ont laissé l'image classique du chevalier médiéval.

Le hussard polonais resplendissait avec sa cape en peau de tigre. Il portait une armure de plates et chevauchait une monture non bardée, mais transportait un véritable arsenal : lance moyenne, cimeterre, grand marteau de guerre et paire de pistolets (bien que ces derniers n'apparaîtront pas, normalement, dans une partie de AD&D).

Cavalerie moyenne : Ces soldats forment l'épine dorsale de la plupart des forces de cavalerie : ils coûtent moins cher que les chevaliers lourds et peuvent frapper bien plus fort que la cavalerie légère. Ils chevauchent des montures non bardées et portent des armures d'écailles ou à bandes, ou encore des cottes de mailles. Les armes typiques comprennent les lances, les grandes épées, les masses d'armes et les boucliers moyens.

Un bon exemple de cavalerie moyenne reste le chevalier normand, armé d'une lance et d'une épée et portant une cotte de mailles et un bouclier cerf-volant. D'autres exemples comprennent le coustillier bourguignon (brigandine ou armure feuilletée, lance légère, grande épée et dague), le cavalier perse (cotte de mailles, bouclier moyen, masse d'armes, cimeterre et arc court) et le boyard lituanien (armure d'écailles, lance moyenne, grande épée et grand bouclier).

Fantassin irrégulier : Ces soldats proviennent de tribus sauvages, ne portent aucune armure et sont tout à fait indisciplinés. Ils se joignent aux armées régulières pour participer aux pillages ou pour protéger leurs terres. Leurs armes peuvent varier énormément, mais la plupart préfèrent utiliser une arme traditionnelle.

Les exemples comprennent les berserkers vikings (aucune armure, bouclier, hache de guerre ou épée), les Highlanders écossais (souvent nus, bouclier et hache, vouge, épée ou lance), les cosaques (torse nu, bardiche) et les cepnici hussites (aucune armure ou armure matelassée, fléau d'armes, fronde et cimeterre).

Fantassin léger : Ces soldats forment le gros d'une infanterie : ils ne coûtent pas très cher à recruter et à entraîner. La plupart proviennent des classes inférieures. On peut les distinguer des irréguliers par un degré de discipline quelque peu supérieur. Ils portent souvent le même type d'armes et d'armures que les irréguliers.

Les exemples typiques d'infanterie légère comprennent les piquiers suisses et allemands (aucune armure, pique et épée courte), les spadassins espagnols (cuir, épée courte et bouclier de poing), les peltastos byzantins (armure matelassée, bouclier moyen, javelots et épée) et même les payaks hindous (aucune armure, petit bouclier et cimeterre ou massue).

Fantassin lourd : Selon l'armée, l'infanterie lourde en formera le coeur ou sera pratiquement inexistante. Le fantassin lourd porte normalement une cotte de maille (ou un meilleur type d'armure), un grand bouclier et une grande variété d'armes.

De bons exemples comprennent les skutatoi byzantins (écailles, grand bouclier, lance et grande épée), les fantassins normands (cotte de mailles, bouclier cerf-volant et grande épée), les hommes d'armes allemands (plates, hache de guerre, grande épée et dague), les piquiers flamands (plates, grande épée et pique), les mercenaires italiens (plates, grande épée, glaive et dague), les "gallowglasses" irlandais (cotte de mailles, hallebarde, grande épée et darts) et les "drabs" polonais (cotte de mailles, cimeterre et hallebarde).

Fantassin, milice : Il s'agit de citadins et de paysans appelés sous les drapeaux. Ils se situent à mi-chemin entre les irréguliers et l'infanterie légère en termes d'équipement et de qualité. Toutefois, dans les régions possédant une longue tradition de service militaire, les miliciens peuvent se révéler de formidables soldats.

Certaines milices italiennes étaient équipées d'armures de plates ou à bandes et de glaives. Les miliciens irlandais ne portaient aucune armure et utilisaient des

javelots et de grandes épées. Les miliciens byzantins, fort bien entraînés, servaient souvent comme archers (armure matelassée et arc court) dans la défense des villes. Les fyrds saxons étaient supposément composés des hommes libres d'un district.

Ingénieur : Il s'agit d'une profession tout aussi spécialisée que celle de l'artilleur. Les ingénieurs supervisent les opérations de siège, tant à l'extérieur qu'à l'intérieur des murs : ils sont responsables des travaux de sape sous les remparts, du remplissage ou du drainage des douves et de la réparation des dégâts, ainsi que de la construction des ponts et des machines de guerre. Leur rareté et leur grande spécialisation leurs permettent de demander de très bons salaires. Ils s'attendent de plus à être récompensés après la prise réussie d'une ville ou d'une place forte, ou pour avoir repoussé une attaque.

Porte-pavois : Ce fantassin léger a pour fonction de transporter un bouclier spécial (appelé pavois) servant à protéger les archers et arbalétriers. Historiquement, les pavois étaient plus hauts et larges que les grands boucliers et devaient parfois être portés par deux soldats. Ils permettaient aux archers de charger leurs armes et de tirer tout en restant relativement à l'abris. Comme les porte-pavois devaient se battre si leur position était attaquée, ils portaient le même équipement que les fantassins légers.

Sapeur : Sous le commandement d'un maître ingénieur, ces soldats préparent les positions avant les combats et s'occupent des opérations de siège. Ils retraitent normalement bien avant le combat, mais combattront comme des fantassins légers s'ils n'ont pas le choix. Ils ne portent aucune armure, mais leurs outils (piques, haches, etc.) peuvent facilement servir d'armes de fortune. On les trouve avec les trains de siège et de bagages ainsi que dans les châteaux.

L'emploi des engagés

Que ce soit pour engager des travailleurs réguliers ou un quelconque expert, les méthodes employées par les PJs varient assez peu. En règle générale, le PJ fait savoir qu'il cherche à engager et demande conseil autour de lui. Après quelques temps, les futurs engagés contacteront eux-même le PJ.

Qui pourrait être offensé?

Pour le PJ, la première chose à faire est de s'assurer qu'il n'offensera personne, en particulier les dirigeants de la ville, en engageant des hommes. Les seigneurs féodaux ont des idées très arrêtées sur leurs terres et leurs biens (ces derniers incluant parfois les habitants des terres en question).

Si les gens engagés sont des hommes libres, ils ont le droit d'aller et de travailler où bon leur semble. Le plus souvent, toutefois, ces gens sont liés au fief : ce ne sont pas des esclaves, mais ils ne peuvent quitter leur terre sans la permission de leur seigneur.

Dépeuplez à vos risques

Recruter assez de gens pour dépeupler une région risque de vous rendre plutôt impopulaire auprès des dirigeants locaux. Si le PJ n'a besoin que de quelques engagés, il devrait rencontrer peu de difficultés, à moins qu'il n'ait l'intention de les emmener avec lui (à son propre château), ce qui lui vaudra certainement des ennuis.

Par exemple, si le paladin Galador, ayant achevé la construction de son château, a maintenant besoin de 300 paysans pour ses terres, il ne peut pas se rendre à la ville la plus proche et y recruter 300 personnes sans créer un certain remous! Le seigneur et les édiles municipaux pourraient bien y voir une tentative d'enlèvement à grande échelle.

Enfin, les dirigeants locaux ont cette étrange manie de paniquer à la moindre rumeur d'une armée inconnue sur leurs terres. Si Galador décide de former une compagnie de 300 cavaliers lourds, le seigneur local n'appréciera pas du tout! Personne n'aime voir un étranger assembler une armée sur son propre territoire : après tout, celle-ci ne peut être qu'une menace pour son propre pouvoir.

Comment obtenir la permission

Dans de telles situations, on voit qu'il serait avantageux pour les PJs de s'assurer de la coopération des dirigeants locaux avant avant d'entreprendre quoi que ce soit. Toutefois, cette coopération sera rarement gratuite ou sans condition : le seigneur peut demander une certaine somme d'argent; les guildes d'artisans peuvent demander des concessions leur permettant de garder le contrôle de leurs membres sur les terres du PJ; un duc ou un roi peut demander un traité ou même un mariage diplomatique; les marchands peuvent requérir la protection du PJ ou demander des privilèges commerciaux. Le MD peut négocier absolument tout ce qui lui vient à l'esprit.

Comment trouver la bonne personne

Dès qu'il a obtenu les permissions nécessaires, le PJ peut rechercher les engagés dont il a besoin. S'il a besoin d'artisans spécialisés, le mieux est de demander l'aide de la guilde ou des autorités locales, qui pourront s'occuper elles-mêmes des démarches nécessaires. Ce système permet aussi d'éviter de jouer des situations généralement peu intéressantes. Bien entendu, les services de la guilde ne seront pas gratuits...

Si le PJ recherche plutôt un grand nombre de soldats ou d'ouvriers non spécialisés, il devrait utiliser les services d'un crieur public (dans l'univers de AD&D, l'imprimerie est soit inexistante, soit à ses tout premiers balbutiements). Heureusement, les crieurs sont faciles à trouver : même de jeunes enfants feront l'affaire (si on les paie!).

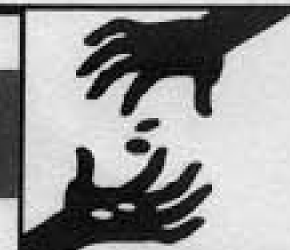
De son côté, le PJ devrait faire sa propre publicité en mentionnant ses besoins aux aubergistes, aux propriétaires d'écuries et aux propriétaires d'établissements publiques. Par la suite , graduellement, le MD fera arriver les postulants.

Si les employés recherchés sont d'un type assez commun (des ouvriers agricoles, par exemple), la réponse sera égale à environ 10 % de la population de la région (dans des circonstances normales, évidemment).

Si le type est peu commun, la réponse équivaudra à 5 % de la population. Ainsi, une offre d'emploi pour soldats amènera sans doute un ou deux postulants dans un village de 50 habitants. Dans une ville de 5000 habitants, par contre, il ne serait pas surprenant de trouver 250 postulants : de quoi former une compagnie respectable.

Dans le cas d'un type d'artisan particulier (forgeron ou armurier, par exemple), la réponse moyenne sera de 1 % ou moins. Un PJ n'aura donc normalement aucune chance de trouver un forgeron sans emploi dans un village de 50 habitants. Dans un village légèrement plus gros, toutefois, le fils du forgeron (qui était son apprenti) pourrait bien accepter de suivre le PJ.

Des circonstances spéciales peuvent facilement modifier ces pourcentages : épi-



démie, famine, seigneur local despotique, économie locale en stagnation. Dans ces situations, le MD devra déterminer les pourcentages en fonction de sa campagne. De plus, le PJ peut très bien accroître ses chances en utilisant quelques incitatifs : salaires élevés, statut social accru, récompenses spéciales. De tels incitatifs peuvent faire augmenter le pourcentage normal de 1 % à 10 % de plus.

Les choses peuvent se compliquer énormément lorsqu'on recherche un expert plus exotique, comme un sage, un espion ou un assassin. D'une part, on ne peut trouver ces spécialistes dans toutes les villes. On ne trouve les sages que là où ils peuvent poursuivre leurs études, dans les villes où les érudits sont appréciés; il faudra donc visiter les grandes villes et les centres culturels. De plus, les sages ne recherchent pas nécessairement la gloire et la notoriété, une attitude qui peut les rendre difficiles à retracer. La meilleure façon est sans doute de se renseigner discrètement auprès des gens érudits et puissants. Les autres types d'experts, par contre, se font parfois un devoir de ne pas rendre publiques leurs offres de service.

Les réactions ne se limiteront certainement pas à un sourcil froncé lorsque des PJs laisseront savoir qu'ils sont à la recherche d'un espion ou d'un assassin! Le simple engagement d'un tel spécialiste devrait constituer une aventure particulière.

Assumons par exemple que l'elfe Kyrseh décide d'employer un espion pour connaître les faits et gestes de son principal rival. La joueuse, Sophia, explique au MD ce qu'elle a planifié, lui permettant sans le savoir de donner à Kyrseh plus qu'elle n'avait demandé. Le MD esquisse rapidement une aventure et dit à Sophia que son personnage peut commencer sa recherche.

Sans trop savoir par où commencer (après tout, qui donc sait où trouver un espion?), Kyrseh se met à fréquenter les tavernes louches des bas quartiers, essayant tant bien que mal de cacher sa véritable identité. Elle donne à chaque fois une pièce au tenancier, en lui expliquant à mots couverts ce qu'elle recherche. Le MD, qui s'y attendait, avait préparé plusieurs rencontres pour épicer les recherches de Kyrseh: des mercenaires ivres et un peu trop amicaux, de petits mouchards au visage de furet, de sombres et mystérieux étrangers, des policiers corrompus.

Plusieurs PNJs prennent finalement contact avec Kyrseh, tous intéressés par l'emploi. A l'insu de la joueuse (et donc de son PJ), le MD a décidé que l'un deux serait en fait un espion envoyé par le rival comme agent double! Ainsi, à partir du simple engagement d'un professionnel, on a pu jouer une aventure et en amorcer plusieurs autres.

Le salaire hebdomadaire

Lorsque le PJ a choisi les PNJs dont il a besoin, il doit négocier avec eux leur salaire. Heureusement, celui-ci est normalisé pour la plupart des professions.

On trouvera au Tableau 65 les montants que les différents artisans s'attendent à recevoir dans des circonstances normales. Par comparaison avec cette table, on pourra également calculer les salaires pour d'autres professions. En raison de leur travail particulièrement spécialisé, les salaires des soldats sont donnés au Tableau 64 (page 126).

Tableau 65 : SALAIRES COURANTS

Profession	Salaire hebdomadaire	Salaire mensuel
Ambassadeur ou fonctionnaire	50-150 p.o.	200-600 p.o.
Architecte	50 p.o.	200 p.o.
Charpentier	1 p.o.	5 p.o.
Chasseur	2 p.o.	10 p.o.
Clerc	2 p.o.	8 p.o.
Laboureur	1 p.a.	1 p.o.
Maçon	1 p.o.	4 p.o.
Valet	2 p.a.	1 p.o.

Ces montants peuvent paraître assez peu élevés, mais ils ne tiennent pas compte des autres avantages que procurent la plupart des employeurs. Sauf pour les simples laboureurs et les fonctionnaires les plus importants, un employé peut s'attendre à être nourri et logé. Les frais de déplacement sont défrayés par le PJ, tout comme le coût des objets personnels : vêtements, équipement, etc,

Les engagés importants s'attendent de plus à recevoir des cadeaux spéciaux et peut-être même à être nommés à des fonctions particulières (pour accroître leurs revenus). Les soldats s'attendent à ce qu'on paie leur rançon s'ils sont capturés et à ce que leur équipement et leurs montures soient remplacés au besoin. Toutes ces dépenses s'accumuleront très rapidement. De plus, dans l'univers de AD&D, la plupart des activités dépendent bien plus du travail manuel que dans notre univers moderne : il faut plus de travailleurs pour accomplir un travail donné. Or, plus de travailleurs impliquent un coût total plus élevé et des salaires moins élevés pour chaque individu.

Revenons à Galador et à son nouveau château. Il a rassemblé les fonctionnaires, artisans et soldats qu'il considère indispensables, tant en raison de son statut social que pour la défense de son fief :

250 fantassins légers	250 p.o.
50 fantassins lourds	100 p.o.
100 archers	800 p.o.
75 cavaliers légers	300 p.o.
25 cavaliers lourds	250 p.o.
1 maître artilleur	50 p.o.
10 artilleurs	40 p.o.
1 maître ingénieur	150 p.o.
1 maître armurier	100 p.o.
5 armuriers	50 p.o.
1 maître fabricant d'épées	100 p.o.
5 fabricants d'épées	50 p.o.
1 maître fabricant d'arcs	50 p.o.
1 fabricant d'arcs	10 p.o.
1 maître fabricant de flèches	30 p.o.
1 maître chasseur	10 p.o.
8 chasseurs	40 p.o.
10 palefreniers	10 p.o.
20 serviteurs qualifiés (cuisinnier, boulanger, etc)	40 p.o.
40 domestiques	40 p.o.
1 héraut	200 p.o.
1 châtelain	300 p.o.
Total	2 970 p.o. par mois

Ce coût mensuel ne représente que les salaires des PNJs : il ne tient pas compte des fonds nécessaires à l'achat des provisions, à l'entretien de l'équipement et à l'expansion du royaume (une ambition plutôt commune chez les PJs...). Durant l'année, Galador doit donc trouver 35 640 pièces d'or simplement pour payer ses engagés.

Même en prélevant une taxe raisonnable d'une pièce d'or par personne et d'une ou deux pièces d'argent par tête de bétail, Galador ne pourra éviter l'endettement que si les habitants de son fief sont vraiment nombreux! Le besoin d'argent peut donc devenir rapidement une fort bonne raison de partir à l'aventure. Pourtant, même les seigneurs les plus puissants sont parfois forcés d'emprunter pour maintenir leur niveau de vie.

Bien entendu, toutes ces dépenses de permettent même pas de couvrir une fraction des coûts engendrés par l'utilisation d'un expert. Les espions et les assassins demandent le plus souvent des salaires exorbitants, de l'ordre de 5 000 à 10 000 pièces d'or. Ces salaires sont justifiés dans la mesure où l'employeur n'a tout simplement pas le choix : outre le fait que très peu de gens peuvent faire leur travail, ils peuvent facilement forcer leur employeur à payer en le faisant chanter. En effet, l'engagement d'un tel expert doit être gardé secret, non seulement pour assurer le succès de la mission, mais aussi pour éviter au PJ les ennuis et même la disgrâce que pourrait amener l'étalement public de ses agissements. Malheur à l'employeur qui trompe son assassin!

Ces experts ne sont pourtant pas les seuls pouvant recourir au chantage. Les soldats peuvent refuser d'aller au combat s'il ne reçoivent pas un salaire adéquat (une tactique utilisée par les condottieres italiens). On a déjà vu des paysans se révolter. Les guildes peuvent retirer leur support. Les marchands peuvent très bien faire affaires ailleurs. De cette façon, le pouvoir d'un dirigeant, qu'il soit seigneur ou roi, s'applique dans des limites raisonnables pour la population.

Les Compagnons d'Armes

Tôt ou tard, les joueurs découvriront l'importance des compagnons d'armes. Toutefois, le fait de savoir que ces PNJs sont utiles et le fait de bien les jouer sont deux choses tout à fait différentes. Des compagnons d'armes mal utilisés ou surutilisés peuvent rapidement détruire tout l'intérêt de votre campagne.

Comme on le mentionne dans le *Manuel des Joueurs*, un compagnon d'armes est bien plus qu'un engagé aux ordres du PJ. Pour ce dernier, le compagnon est un ami, un confident et un allié. Si cette dimension essentielle du personnage n'est pas soulignée et bien jouée, le compagnon d'armes ne sera bientôt plus qu'un personnage de papier et le MD aura perdu un des meilleurs outils lui permettant de créer une aventure intéressante pour les PJs.

Un PNJ devient compagnon d'armes

Il n'y a pas de règle fixe déterminant le moment où un compagnon d'armes s'attache à un PJ. Jouer à la fois un PJ et un compagnon est évidemment plus difficile que de jouer uniquement un PJ, et les joueurs n'atteignent pas tous ce niveau de maîtrise en même temps. Le MD devrait donc laisser le joueur démontrer qu'il maîtrise son propre personnage avant de lui en confier un second. Si le joueur n'assume pas au moins une partie des responsabilités crées par un compagnon d'armes, ce dernier n'a plus de raison d'être.

Il n'y pas non plus de règle déterminant comment un PJ obtient un compagnon d'armes : le MD doit se fier à son jugement. Comme un compagnon d'armes est un ami, on devrait évidemment tenir compte des facteurs qui lient normalement les amis: traiter l'autre en égal, l'aider sans rien demander en retour, la confiance et même la bonté, le partage de secrets, le support mutuel face au danger, tout cela contribue à la relation.

Lorsqu'un PJ agit ainsi envers un PNJ, des liens particuliers se forgent entre eux. Le MD peut alors laisser au joueur de plus en plus de contrôle sur le PNJ, décidant de ses actions et les jouant lui-même, et participant activement au développement de sa personnalité. Le joueur en viendra à considérer le PNJ comme un autre PJ. Quand un joueur accorde autant d'importance au bien-être d'un PNJ qu'à celui d'un PJ, ce PNJ peut être traité comme un compagnon d'armes.

Le joueur prend le contrôle

Lorsque le MD décide qu'un PNJ est devenu compagnon d'armes, il doit rédiger deux versions de sa feuille de personnage, une pour lui et l'autre pour le joueur. La versions du joueur ne sera pas nécessairement complète : le MD peut par exemple décider de garder secrets l'alignement, le total des points d'expérience, certains objets magiques ou le passé du personnage. Le joueur devrait tout de même disposer des informations essentielles lui permettant de jouer le compagnon. En effet, il est plutôt difficile de jouer un personnage correctement sans des informations aussi vitales que la Force, l'Intelligence, la race ou le niveau. Idéalement, le joueur ne devrait pas avoir à demander au MD : "Est-ce que mon compagnon peut faire cela?"

Bien entendu, la version du MD devrait être la plus complète possible. Elle devrait inclure une courte description du personnage : son apparence, ses habitudes, les traits particuliers, sa personnalité et son passé. Les deux derniers points sont particulièrement importants.

Une personnalité bien définie permettra au MD de dire au joueur, avec raison : "Non, ton compagnon refuse de faire cela.' Le joueur avisé en tiendra compte et jouera son compagnon en conséquence.

Une courte biographie permettra au MD de créer des aventures qui prennent racine dans le passé du compagnon d'armes : un étranger peut être à sa recherche; son père pourrait lui avoir laissé un mystérieux héritage; sa femme (ou son mari) peut soudainement sonner à la porte! De toute façon, une biographie minimale vaut mieux qu'aucun passé.

Un compagnon d'armes devrait toujours être d'un niveau inférieur à celui du PJ, de façon à éviter qu'il ne devienne aussi (ou même plus) important que le PJ et ne vole finalement la vedette. Dans ce cas, le joueur pourrait bien négliger son personnage, quelque chose qui n'amènera vraiment rien de bon dans votre campagne. Pour éviter cette situation, le MD devrait voir à ce que le compagnon d'armes quitte le PJ et parte lui-même à l'aventure dès qu'il atteint un niveau égal à celui du PJ. Le compagnon ne disparaît pourtant pas à jamais : il pourra très bien apparaître à plusieurs reprises durant la campagne, en tant que PNJ joué par le MD, et peut très bien rester l'ami du PJ.

Comment jouer un compagnon d'armes

Le principal avantage du compagnon d'armes, par rapport au simple PNJ, est que le joueur peut décider lui-même de toutes ses actions (si celles-ci correspondent à la personnalité du compagnon). En fait, le MD ne devrait intervenir que si le joueur ne tient vraiment pas compte de la personnalité du PNJ.

Prenons pour exemple le cas d'Alex, un compagnon d'armes bien connu pour ses sarcasmes et son égocentrisme, qui vient d'être capturé par une bande de trolls affamés alors qu'il voyageait avec son maître, Mordicus le nain.

MD (jouant les trolls) : "ha! Mes frères et moi allons rotir l'un de vous et laisser l'autre partir! Alors? Lequel veut se faire embrocher?"

Joueur : "Hé bien, euh... Alex pense à toutes ces occasions où Mordicus lui a sauvé la vie. Il se porte volontaire."

MD : "Est-ce que Mordicus dit cela aux trolls? Alex va être plutôt surpris."



Joueur : "Oh non! C'est seulement ce que pense Alex."

MD : "Ha, bien sûr. Bon, Alex y pense encore un peu et décide finalement que ce n'est pas une très bonne idée. Il murmure à Mordicus : "Tu as toujours voulu maigrir un peu, n'est-ce pas Mordicus?"

On voit qu'il y a des situations où le MD doit intervenir et décider lui-même des actions du compagnon d'armes : il y a des choses que celui-ci ne voudra tout simplement pas faire. En fait, tout ce qui peut détruire une amitié peut également aigrir un compagnon. Le MD n'a qu'à considérer les choses qu'il ne demanderait jamais d'un ami ou les demandes qu'il n'accepterait pas lui-même d'un ami. Si une telle demande peut détruire son amitié, elle peut avoir le même effet dans le jeu.

Par exemple, les compagnons d'armes ne donnent pas leurs objets magiques importants aux PJs, ne restent pas silencieux quand quelqu'un d'autre s'attribue tout le mérite, n'acceptent pas d'être blâmés pour une faute qu'ils n'ont pas commise et ne se laissent pas tromper. Quiconque agit de la sorte n'est certainement pas un ami.

En règle générale, un compagnon d'armes ne part pas à l'aventure sans son ami PJ, à moins que le but de l'aventure ne soit justement de sauver le PJ! Les compagnons d'armes n'apprécient pas recevoir des ordres d'un inconnu (ou même d'un autre PJ), sauf quand leur ami PJ reçoit lui-même des ordres.

La gestion d'un compagnon d'armes

Le joueur doit lui-même noter et mettre à jour toutes les informations sur le compagnon qui ne sont pas gardées secrètes par le MD. Cette contrainte rend la vie légèrement plus facile pour le MD et force le joueur à se préoccuper de son compagnon.

Le total des points d'expérience accumulés par le compagnon d'armes est l'une des informations les plus importantes à noter. En effet, les compagnons peuvent accumuler des points d'expérience lors de leurs aventures et peuvent progresser d'un niveau à l'autre. Toutefois, comme ils ne sont pas des PJs à part entière, ils ne gagnent que la moitié de l'expérience normalement gagnée par un PJ.

Un compagnon d'armes s'attendra à recevoir une juste part des trésors et objets magiques découverts (et même une plus grande part, s'il a pris des risques importants). Il s'attendra aux mêmes soins que ceux donnés au PJ s'il est blessé ou tué. On a déjà vu l'esprit d'un compagnon d'armes sacrifié durant un combat revenir hanter ceux qui l'avaient abandonné!

Les Fonctionnaires et le Rang Social

Certains PNJs peuvent être facilement engagés; d'autres, en raison de leur profession ou de leur rang social, ne peuvent être engagés que dans des circonstances spéciales; d'autres encore peuvent être rencontrés et peuvent parfois devenir des amis, mais ne peuvent pas être engagés. En fait, les personnages ne sont pas définis uniquement par leur profession : le statut social est tout aussi important (et parfois même plus important).

Un serf menuisier est plus bas dans l'échelle sociale qu'un paysan laboureur, même si son métier est plus compliqué. Certains titres empêcheront un PNJ de poursuivre certaines carrières. Un roi ne peut être ni ferblantier, ni drapier : il ne peut être que roi.

Les Tableaux 66, 67 et 68 regroupent différents types de PNJs pouvant être ren-

Tableau 66 : TITRES EUROPÉENS

Français	Saxons	Germaniques
Empereur/Impératrice	Roi	Pfalzgraf
Roi/Reine	Thegn du roi	Herzog
Prince/Princesse royal(e)	Ealdorman	Margrave
Duc/Duchesse	Shire-reeve	Graf
Prince/Princesse	Thegn	Waldgraf
Marquis/Marquise	Geneatas	Freiherr
Comte/Comtesse	Cottar	Ritter
Vicomte/Vicomtesse	Gebur	
Baron/Baronne	Bondman	
Baronet		
Chevalier		
Serf		

Tableau 67 : TITRES ORIENTAUX

Russes	Turques	Perses	Indiens	Mongols	Japonais
Tsar	Sultan	Padishah	Maharajah	Kha-khan	Empereur
Veliky kniaz	Dey	Shah	Rajah	Ilkhan	Shikken
Kniazh muzh	Bey	Calife	Nawab	Orkhan	Shogun
Boyar	Bashaw	Vizir		Khan	Daimyo
Sluga	Pasha	Amir			Samurai
Muzh	Émir	Cheik			
Dvorianin	Malik				
Smerd					
Kholop					

Tableau 68 : TITRES RELIGIEUX

Églises	Ordres militants	Monastères
Pape	Maître du temple	Abbé
Cardinal	Sénéchal	Sacristain
Archevêque	Maréchal	Chantre
Évêque	Commandant	Bibliothécaire
Abbé	Drapier	Réfectoriste
Prieur	Commandant d'une Maison	Aumônier
Frère	Commandant des chevaliers	Hospitalier
	Frères chevaliers	Cuisinier
	Sergent du Covenant	Cellérier
	Templier	Infirmier
	Sous-maréchal	Maître des novices
	Porte-étendard	
	Frère sergent	
	Frère rural	
	Préposé d'hôpital	
	Frère servant	

contrés. Chaque groupe est ordonné selon son rang, du plus important au plus simple. En fait, le MD ne devrait vraiment pas se limiter aux engagés et soldats des Tableaux 60 et 64 : l'imagination, l'histoire et le fantastique devraient tous contribuer au jeu. Les trois tableaux donnent les noms de différents rangs sociaux et politiques, en ordre décroissant d'importance. Chaque colonne décrit une culture différente.

Titres et fonctions

Ale-conner : Un fonctionnaire chargé de vérifier et d'approuver les bières et les cidres

Anachorète : Un religieux vivant en hermite

Arbitre : Un fonctionnaire chargé d'arbitrer les disputes entres voisins

Bailli : Un sergent ou commandant des gardes

Bourgmestre : Le maire d'un village ou d'une cité

Chambellan : Le superviseur d'une résidence ou d'une cour

Constable : Un commandant des gardes

Conseiller : Un fonctionnaire municipal ou un conseiller de la cour

Conseiller municipal : Un fonctionnaire dans l'administration d'un village ou d'une cité

Douanier : Un fonctionnaire responsable de la perception des taxes sur les importations et exportations

Equarisseur : Un fonctionnaire chargé de faire respecter les règlements d'une ville sur les boucheries et l'abattage

Garde Page : Un jeune homme au service d'un seigneur

Gardien : Le surveillant des parcs et boisés d'un seigneur

Grand prévôt : Un magistrat militaire

Guet : Un garde

Homme d'armes : un soldat garde

Huissier : Un messager des tribunaux

Intendant : Responsable d'une fonction précise, comme la gestion d'une demeure

Magistrat : Un juge

Maire : Premier magistrat d'un village

Officiel-peseur : Un fonctionnaire chargé de la vérification des poids et mesures des marchands

Pardonneur : Un moine vendant des pardons de l'Église

Percepteur : Celui qui perçoit les taxes et les impôts

Pourvoyeur : Un fonctionnaire responsable de l'achat d'équipement pour une armée ou pour la suite d'un seigneur

Prévôt : Un magistrat ou un gardien de prison

Recors : Un commandant des gardes

Régent : Celui qui gouverne jusqu'à ce que le prince héritier ait atteint la majorité

Sergent : Le commandant d'une unité de gardes

Shérif : Le représentant du roi dans une région

Tronager : Superviseur des pesées au port

Wardman : Un sergent ou un homme de guet

Les magiciens et prêtres

Tôt ou tard, les PJs auront un urgent besoin d'un sort qu'aucun d'entre eux ne connaît, par exemple pour ressusciter un camarade, pour faire disparaître une malédiction ou pour disposer d'une protection supplémentaire. La solution évidente est de rechercher un PNJ connaissant le sort et prêt à l'utiliser, ce qui ne se fera pas sans difficultés, tant pour les joueurs que pour le MD.

Trouver d'abord

La première étape est de trouver un PNJ compétent. On a déjà vu que certains PNJ n'ont pas tendance à annoncer leurs services, et cela est encore plus vrai dans le cas des magiciens. Se vanter d'être le grand et puissant Jojo peut être néfaste pour la santé: il y a toujours un jeune champion prêt à prendre cette affirmation pour un défi (un peu comme dans les westerns, où il y a toujours quelqu'un qui rêve de vaincre le tireur le plus rapide)!

Pour cette raison, les magiciens ont tendance à s'entourer de mystère ou, au moins, à ne pas discuter ouvertement de leurs pouvoirs. Les lieux saints, comme les églises et les temples, représentent donc souvent le meilleur espoir des PJs, puisque les clercs sont tenus de proclamer ouvertement la puissance de leur divinité.

Comment convaincre d'aider les PJs

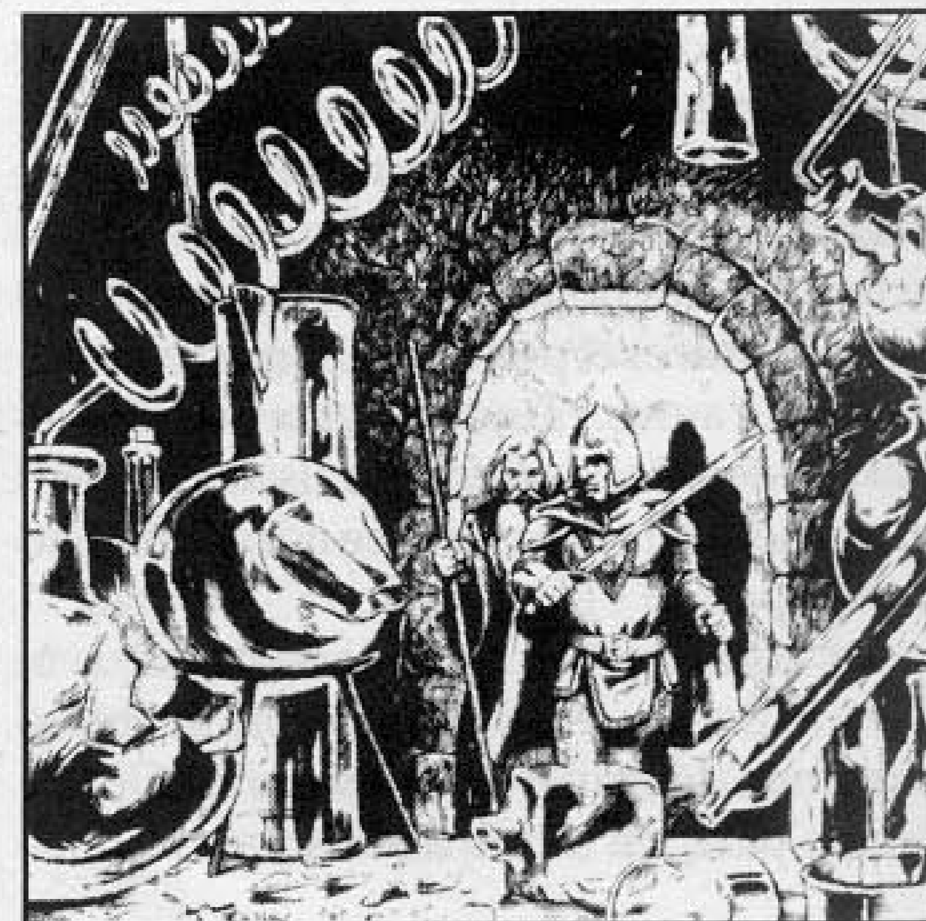
Même si les PJs savent où trouver un magicien compétent, ils doivent encore le convaincre d'utiliser le sort désiré. Souvent, le sort ne sera tout simplement pas prêt lorsque les PJs en auront besoin : après tout, un clerc n'utilise pas tous les jours un sort *Rappel à la Vie*! Il aura sans doute besoin d'une journée simplement pour se reposer et mémoriser le sort requis.

Les différences de religion : La religion des PJs pourrait bien causer plus de problèmes que la disponibilité du sort. En effet, il est tout à fait possible qu'un clerc refuse d'aider un "païen" ou un "hérétique". Certains accepteront en retour d'un don, d'un service rendu ou d'une conversion à la religion du clerc. Rares sont ceux qui acceptent d'aider sans porter aucun jugement. En général, il vaut donc mieux rechercher les services d'un clerc qui partage les croyances des PJs.

L'argent : Pour certains utilisateurs de magie cléricale, et pour la plupart des autres utilisateurs, le lancer de sorts tient plus de la comptabilité que de la philosophie. En recherchant un magicien compétent, les PJs doivent donc être prêts à payer une (très) forte somme. Si les PJs sont le moindrement désespérés, le magicien aura tout avantage à négocier le plus durement possible. Le Tableau 69 donne une bonne idée des coûts associés à différents sorts. Ces prix ne sont pas fixes : on pourra les augmenter (rarement les abaisser) pour différentes raisons.

Objets magiques et PNJs

Si les PJs osent demander à un PNJ (non un engagé ou compagnon d'armes) d'utiliser un objet magique précieux ou une de ses charges, l'attitude du magicien sera plutôt tiède... Vous n'avez qu'à considérer le rythme auquel les PJs vendent ou donnent les objets magiques qu'ils trouvent durant leurs aventures : les PNJs auront tendance à vendre (ou à donner!) leurs propres objets magiques au même rythme. En fait, offrir d'acheter une charge d'un *Bâton de Soins* est tout simplement insultant. Ce n'est pas ainsi que les PJs amélioreront l'attitude d'un PNJ à leur égard.



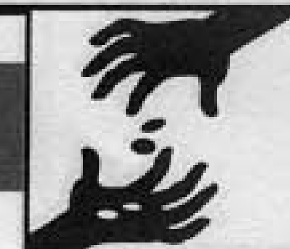


Tableau 69 : COUTS DES SORTS DEMANDÉS A UN PNJ

Sort demandé	Coût minimum
Augure	200 p.o.
Bénédiction	*
Bouche magique	300 p.o.
Changement de plan	*
Charme de masse	5 000 p.o.
Charme-personnes	1 000 p.o.
Clairvoyance	50 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Communication avec les morts	100 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Communion	*
Compréhension des langues	50 p.o.
Connaissance des légendes	1 000 p.o.
Contact avec un autre plan	5 000 p.o. + 1 000 p.o. par question
Contrôle du climat	20 000 p.o.
Délivrance de la malédiction	100 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Dissipation de la magie	100 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Divination	500 p.o.
Enchantement d'un objet	20 000 p.o. + coût des autres sorts
ESP	500 p.o.
Glyphe de garde	100 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Guérison de la cécité	500 p.o.
Guérison	50 p.o. par point guéri
Guérison des maladies	500 p.o.
Identification	1 000 p.o. par objet ou fonction
Invisibilité	500 p.o.
Langues	100 p.o.
Lecture de la magie	200 p.o.
Lumière continuelle	1 000 p.o.
Neutralisation du poison	100 p.o.
Or des fous	100 p.o.
Orientation	1 000 p.o.
Pénitence	*
Permanence	20 000 p.o. **
Piège de feu	500 p.o.
Prière	*
Protection contre le mal	20 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Ralentissement du poison	50 p.o.
Rappel à la vie	*
Régénération	20 000 p.o.
Réincarnation	*
Restitution	*
Rôdeur invisible	5 000 p.o.
Runes explosives	1 000 p.o.
Séisme	*
Seuil	*
Soin des blessures critiques	40 p.o. par point guéri
Soin des blessures graves	20 p.o. par point guéri
Soin des blessures légères	10 p.o. par point guéri
Sort astral	2 000 p.o. par personne
Sort de détection (n'importelequel)	100 p.o
Souhait	50 000 p.o. **
Souhait mineur	20 000 p.o. **
Suggestion	600 p.o.
Symbole	1 000 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Téléportation	2 000 p.o. par personne
Verrou du magicien	50 p.o. par niveau d'expérience du lanceur de sort
Vision véritable	5 000 p.o.

* Ce sort n'est normalement utilisé que pour quelqu'unpartageant la même foi ou les mêmes croyances. De plus, un paiement ou un service peut être demandé.

** Le personnage devra également rendre un service exceptionnel.

En général, le coût de ces sorts est si élevé qu'il vaut mieux pour le groupe qu'un de ses membres apprenne le sort requis. En fait, le MD devrait décourager le plus souvent possible l'utilisation des lanceurs de sort comme engagés : les PJs sont supposés relever les défis par eux-mêmes!

La personnalité du PNJ

Un PNJ n'est vraiment vivant que lorsqu'il a une personnalité propre : ses capacités, sa loyauté et son salaire sont secondaires. S'il est mal joué, un PNJ peu facilement être réduit à un ensemble de chiffres, de sorts, d'équipement et de réactions automatiques. Les PNJs vivants sont bien plus que cela : ils ont des habitudes, des ambitions, des désirs, des bizarreries de caractère, des préférences, des aversions. Ce sont des personnages complets. D'une manière ou d'une autre, ils séduisent les joueurs et restent présents dans leur imagination.

Certains MDs ont un talent inné pour créer un PNJ au beau milieu du jeu, improvisant au fur et à mesure. Malheureusement, ce talent est plutôt rare. La plupart des MDs parviendront au même résultat au prix de quelques petits efforts.

Les PNJs figurants

Il existe plusieurs façons de simplifier la création des PNJs qui n'apparaissent que brièvement dans le jeu, les "figurants"et "petits rôles" de l'aventure.

Traits de caractère : Le MD peut choisir un trait particulier (lâcheté, cupidité, optimisme, etc) et l'exagérer. Cette méthodes permet de bonnes situations comiques (ou frustrantes).

Traits physiques : Un trait physique particulier peut également être exagéré : calvitie, gros ventre, dents noires, respiration sifflante, etc. Ceci permet aux joueurs de se faire une image mentale du PNJ, particulièrement utile si les PJs doivent décrire ou retrouver le PNJ.

Habitudes : On peut mettre l'emphase sur une habitude précise : se gratte la tête, tire sur sa barbe, marmonne constamment, regarde le ciel en parlant, etc. Le MD pourrait ajouter une dimension visuelle en jouant l'habitude lorsqu'il assume le rôle du PNJ.

Les PNJs significatifs

Dans le cas des engagés, des compagnons d'armes et des PNJs importants, le MD ne peut pas se limiter à une seule caractéristique. Il ne sera pas suffisant de dire qu'un engagé est cupide : rien ne le distingue alors de tous les autres PNJs avides que les PJs ont déjà rencontrés.

Par exemple, il se pourrait que sa loyauté le pousse à contrôler sa cupidité. Il pourrait alors avoir des sueurs froides et se

mettre à trembler lorsque le PJ le tente sans le savoir ("Tiens, garde mon cheval pendant que je vais voir ce qui fait tout ce bruit."). Restera-t-il loyal? Ses instincts l'emporteront-ils? Le jeu du personnage devrait amener une réponse.

Quelques questions de ce genre (avec les réponses obtenues en jouant) mettront en évidence la vraie personnalité du PNJ. Si le MD s'occupe de la personnalité de ses PNJs, les joueurs auront également tendance à les étudier et les mémoriser.

Comment créer la personnalité d'un PNJ : La meilleure façon est tout simplement d'utiliser ce qui semble correct et de ne pas trop insister sur le passé du PNJ ou la justification de sa présence. Cette méthode oblige le MD à noter durant le jeu ce qu'il ajoute à la personnalité du PNJ. Après plusieurs séances, le PNJ aura une personnalité et un passé complets, créés petit à petit durant le jeu.

Une autre manière de procéder est de créer une personnalité à l'avance, en préparant des notes sur le passé et la personnalité du PNJ avant de commencer à jouer le personnage. Cette méthode peut être utilisée dans le cas des scélérats les plus puissants et des seigneurs et fonctionnaires importants. Toutefois, le MD doit toujours être prêt à modifier les traits qui ne font pas l'affaire.

Le Tableau 70 regroupe différentes attitudes, tendances et habitudes, organisées en traits plus généraux.

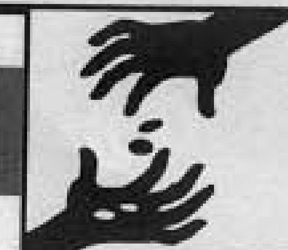
Le MD peut choisir dans le tableau un trait général et tout trait spécifique qu'il juge approprié. Il peut déterminer le trait général au hasard (avec 1d20) et choisir les traits spécifiques appropriés. Il peut également tout déterminer au hasard (1d20 pour le trait général et 1d100 pour les traits spécifiques).

Par exemple, le MD pourrait déterminer au hasard qu'un engagé est insouciant, choisir "étourdi" dans le sous-groupe, puis déterminer au hasard qu'il est également gai. Le résultat sera une espèce d'écervelé sans-soucis qui rigole souvent...

Ce tableau devrait surtout servir à stimuler l'imagination du MD, mais celui-ci peut très bien l'utiliser pour créer des personnalités totalement aléatoires. Toutefois, le hasard crée souvent des combinaisons confuses ou même impossibles! Si un résultat vous paraît impossible ou non jouable, ne le gardez pas simplement parce que les dés l'ont indiqué. Autant que pos-

Tableau 70 : TRAITS GÉNÉRAUX

Résul. 1 (d20)	Trait général	Résul. 2 (%)	Trait spécif.
1	Argumentateur		
		01	Bavard
		02	Querelleur
		03	Autoritaire
		04	Articulé
		05	Hostile
2	Arrogant		
		06	Hautain
		07	Élitiste
		08	Fier
		09	Grossier
		10	Distant
3	Capricieux		
		11	Espiègle
		12	Impulsif
		13	Vicieux
		14	Irrévérencieux
		15	Écervelé
4	Insouciant		
		16	Étourdi
		17	Distrait
		18	Rêveur
		19	N'a pas de sens commun
		20	Insensible
5	Courageux		
		21	Brave
		22	Insatiable
		23	Timide
		24	Intrépide
		25	Obséquieux
6	Curieux		
		26	Investigateur
		27	Indiscret
		28	Intellectuel
		29	Perspicace
		30	Zélé
7	Exigeant		
		31	Perfectionniste
		32	Sévère
		33	Bourru
		34	Ponctuel
		35	Motivé
8	Amical		
		36	Confiant
		37	Grand coeur
		38	Indulgent
		39	Dos large
		40	Compatissant
9	Cupide		
		41	Avare
		42	Coeur de pierre
		43	Avide
		44	Avaricieux
		45	Économe
10	Généreux		
		46	Vaurien
		47	Dépensier
		48	Extravagant
		49	Bon
		50	Charitable
11	Morose		
		51	Ténébreux
		52	Maussade
		53	Compulsif
		54	Irritable
		55	Vindicatif
12	Naïf		
		56	Honête
		57	Sincère
		58	Innocent
		59	Crédule
		60	Rustaud
13	Opiniâtre		
		61	Fanatique
		62	Partial
		63	Borné
		64	Fanfaron
		65	Plein de préjugés
14	Optimiste		
		66	Gai
		67	Heureux
		68	Diplomate
		69	Aimable
		70	Téméraire
15	Pessimiste		
		71	Fataliste
		72	Dépressif
		73	Cynique
		74	Sarcastique
		75	Réaliste
16	Calme		
		76	Laconique
		77	A la voix douce
		78	Réservé
		79	Renfermé
		80	Timide
17	Sobre		
		81	Positif
		82	Pondéré
		83	Triste
		84	Respectueux
		85	Lent
18	Méfiant		
		86	Intrigant
		87	Paranoïde
		88	Prudent
		89	Fourbe
		90	Nerveux
19	Non civilisé		
		91	Ignare
		92	Rustre
		93	Barbare
		94	Inélégant
		95	Grossier
20	Violent		
		96	Cruel
		97	Sadique
		98	Immoral
		99	Jaloux
		00	Belliqueux



sible, le MD devrait lui-même déterminer la personnalité de ses PNJs.

Les autres caractéristiques des PNJs

Bien entendu, un PNJ est bien plus qu'un ensemble de personnalités et de traits de caractères. Comme un PJ, chaque PNJ a une apparence physique et des capacités propres. Toutefois, comme un PNJ peut provenir de tous les groupes de l'humanité (et, pourquoi pas, de toutes les races fantastiques!), aucun tableau ne pourrait réunir tous les détails et, de toute façon, ne rendrait pas justice aux énormes possibilités qu'offre votre univers.

L'apparence physique et les capacités du PNJ devraient être déterminées par les besoins de l'histoire plutôt que par les dés. Si par exemple les PJs ont affaire à un aubergiste, le PNJ devrait être une personne ordinaire et non un membre d'une des classes de personnages. De plus, il devrait s'habiller et se comporter comme un aubergiste. Le MD pourait donc décider que le PNJ est un gros homme bavard au teint rouge, sans aucun trait exceptionnel.

Assumons maintenant que les PJs rencontrent un mystérieux inconnu, un personnage extrêmement puissant. Le MD a décidé que le charisme de l'étranger est si puissant qu'il semble littéralement irradier de sa personne. Son Charisme sera donc exceptionnellement élevé. Pour rendre le PNJ encore plus impressionnant, le MD lui donne également une classe de personnage et un niveau d'expérience élevé.

Dans ces deux exemples, le MD a d'abord déterminé l'effet qu'il voulait obtenir, pour ensuite construire le personnage sur cette base.

Chaque aspect d'un PNJ est un outil pour le MD. Certains sont plutôt évidents, alors que d'autres ne sont révélés que dans des situations spéciales. On trouvera ci-dessous plusieurs aspects permettant de créer un personnage unique, ainsi que des adjectifs qui stimuleront l'imagination. Vous pourrez trouver d'autres adjectifs dans un bon dictionnaire de synonymes.

Informations de jeu : Classe de personnage (s'il y en a une), niveau (s'il y en a un), race, alignement.

Age : Ancient, enfant, décrépit, assez âgé, entre deux âges, patriarche, adolescent, vénérable, jeune.

Taille : Manche à balai, dégingandé, gigantesque, lourdaud, grand et maigre, nabot, petit, court, trapu, grand, minuscule, élancé.

Poids : Large d'épaules, gros, maigre, obèse, grassouillet, rondelet, grand escogriffe, maigrichon, mince, svelte, sculptural, corpulent.

Cheveux : Chauve, tressés, couleur spéciale, coupés ras, bouclés, frisés, huileux, grisonnants, crinière, poivre et sel, clairsemés, raides, épais, ondoyants, pointe de cheveux sur le front.

Façon de parler : Avec un accent, essoufflé, ton tranchant, guttural, voix aigue, zézaiement, voix forte, nasale, lent, bégaiement, voix sifflante, pleurnichard, chuchotement.

Traits faciaux : Barbu, dents de lièvre, délicat, yeux de biche, traits fins, rougeaud, dents manquantes, gros yeux, bajoues, oreilles décollées, visage grêlé, nez camus, cicatrice, regard louche, lèvres minces, édenté, basané, ridé.

Les posibilités sont pratiquement infinies : on pourrait également utiliser la couleur de la peau, la stature, le port, la démarche ou la couleur des yeux, par exemple. Le MD devrait dresser une liste de tous les mots descriptifs auquels il peut penser et la garder avec ses notes de jeu. Ainsi, il aura toujours a sa disposition de quoi décrire rapidement un PNJ.

La Loyauté

Comme chaque PNJ (même un compagnon d'armes) a une personnalité propre, il n'obéira pas avec soumission à tous les ordres et n'est pas totalement lié à un PJ. C'est pourquoi tout PNJ associé à un PJ (de quelque façon que ce soit) doit avoir un indice de moral, qui n'est utilisé que par le MD et doit donc rester secret.

Le moral

L'indice de moral d'un PNJ dépend de son emploi, de sa personnalité, de la manière dont il est traité et du PJ. Les compagnons d'armes et les engagés ont chacun un moral de base modifié par différents facteurs. Le moral de base est 12 pour un compagnon d'armes et 10 pour un engagé. Les ajustements sont regroupés aux Tableaux 71 (ci-dessous) et 50 (page 82).

Tableau 71 : MORAL - AJUSTEMENTS PERMANENTS

Situation	Ajustement
PNJ est loyal*	+1
PNJ est bon	+1
PNJ est maléfique	-1
PNJ est chaotique*	-1
PNJ est d'une race différente que le PJ	-1
PNJ accompagne le PJ depuis un an ou plus	+2

* Les ajustements pour ces deux cas apparaissent également au Tableau 50. Ne les appliquez pas deux fois.

On doit vérifier le moral d'un PNJ lorsque les règles de combat le demandent (voir la page 81). En combat, un PNJ qui échoue le test retraitera ou s'enfuira, selon les règles de la section Combat. Le MD peut faire d'autres tests s'il le juge approprié.

Les tests de moral sont également appropriés lorsque le PNJ doit faire face à la tentation. Un test échoué indiquera que le PNJ se laisse tenter. On peut remarquer que la tentation peut prendre bien d'autres formes que les pots-de-vin : il y a aussi l'opportunité de redresser une injustice, de contrarier un employeur détesté, de respecter ses propres croyances ou de prendre une revanche.

Lorsque la tentation est subtile, la réaction d'un PNJ peut ne pas être immédiatement évidente pour les PJs. Le PNJ peut déserter au moment où on a besoin de lui, épier un PJ, lui voler un objet précieux, tenter de l'assassiner ou le livrer à ses ennemis. En fait, il peut très bien rester au service du PJ longtemps après avoir échoué le test, attendant le moment opportun pour frapper.

PNJs rapides

La création d'un PNJ complet, avec un passé, des traits particuliers, un indice de moral, etc., est une opération laborieuse à laquelle le MD ne peut consacrer de temps durant le jeu. Heureusement, quelques trucs lui permettront de créer ses PNJs en pleine partie, sans même ralentir le jeu.

1. Limitez le nombre de vos personnages à ceux que les PJs vont rencontrer dans le jeu. Tout d'abord, le MD ne devrait jamais créer plus de personnages qu'il n'en a besoin. La direction d'un jeu d'aventure

demande déjà suffisamment de temps et d'efforts.

Dans le cas d'un aubergiste, d'un valet ou d'un forgeron, les traits, les compétences et l'équipement ne sont pas nécessaires: le MD n'a besoin que d'une description physique et d'une personnalité.

Quand les PJs sont attaqués par un guerrier, la personnalité de ce dernier n'est pas essentielle : le MD n'a besoin que du niveau, de la Force, des armes et de la Classe d'armure.

2. Créez et utilisez des personnages types, mais ne les laissez pas dominer. Le MD peut très bien créer de nouveaux aubergistes, valets et forgerons pour chaque rencontre, mais cela représente énormément de travail. Bien que certains MDs soient assez rapides et assez bons acteurs pour faire cela sans problème, d'autres ne le sont pas. C'est pourquoi il n'y a rien de mal à créer et à utiliser un aubergiste type ou un paysan type.

Si le PNJ joue un rôle mineur dans l'histoire, une personnalité détaillée pourrait bien interférer avec celle-ci : les joueurs pouraient se souvenir du personnage et en oublier de plus importants! Ils pourraient même décider qu'il joue un rôle important dans l'intrigue. En un sens, la création du MD vole ainsi la vedette.

Toutefois, il n'est souvent pas facile de maintenir l'équilibre entre les personnages importants et les personnages mineurs. Si tous les personnages peu importants sont des personnages types, le jeu deviendra vite ennuyeux et monotone. Les joueurs se résigneront à rencontrer encore une fois un vieux paysan grognon ou un autre aubergiste à l'air louche.

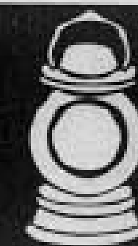
Créez au fur et à mesure. Le MD peut très bien débuter la partie avec une idée générale du PNJ et improviser durant le jeu, ce qui lui permettra d'interagir avec l'imagination des joueurs en réagissant à leurs actions et suggestions.

Toutefois, une telle technique demande beaucoup de cohérence de la part du MD : il devra noter durant le jeu toutes les actions du PNJ et tous les éléments ajoutés à sa personnalité. De cette façon, il pourra s'assurer que le PNJ reste identique d'une séance à l'autre.

3. Faites vos devoirs avant et après chaque séance de jeu. Si le MD sait que les PJs vont rencontrer un PNJ précis, il devrait préparer au moins quelques notes sur le personnage avant le début du jeu. Simples gribouillages ou notes ordonnées, elles fourniront tout de même un point de départ.

Après la séance, le MD devrait ajouter aux notes les informations et les faits apparus ou éclaircis durant le jeu. Si le MD garde ses notes à jour et classes ses PNJs de façon à les retrouver rapidement, il aura de moins en moins de travail à faire. Avec le temps, les PNJs importants, les personnages types et même les personnages improvisés développeront des personnalités et des passés riches et uniques. C'est par un tel travail que votre univers s'améliorera et finira par se démarquer de ceux des autres MDs.





La possibilité pour les PJs de voir et d'être vus est une de ces notions du jeu AD&D qui doivent être parfaitement maîtrisées par le MD. On ne sera pas surpris d'apprendre que les personnages qui ne peuvent pas voir les monstres ont cette tendance à être constamment surpris... Évidemment, les personnages qui marchent bruyamment dans les bois en brandissant des torches ne peuvent surprendre qui que ce soit. Pour ces raisons (et bien d'autres), vous devriez toujours tenir compte de la visibilité et des sources de lumière dans votre aventure.

Les effets des sources de lumière

Les différentes sources de lumière et leurs portées sont décrites dans le Manuel des Joueurs. Toutefois, les sources de lumière ont bien d'autres effets dans le jeu, qui ne sont pas toujours mesurables ou faciles à résumer dans une table.

La visibilité

Si les PJs utilisent une source de lumière pour trouver leur chemin, ils peuvent être vus par les créatures environnantes, sans pouvoir masquer la lumière. Ainsi, des créatures se tenant hors de portée de la lumière (et donc invisibles pour les PJs) peuvent facilement les observer, puisque la lumière les éclaire directement. Dans cette situation, la portée de la source lumière n'a que peu d'importance.

Par exemple, sur une plaine dénudée, une bande d'orques peut facilement voir un feu de camp et les ombres projetées par les PJs à plus d'un kilomètre et demi. En fait, la lumière elle-même sera visible à des distances encore plus grandes. On voit donc que si les PJs ne prennent pas de mesures particulières (par exemple placer un garde hors de la zone éclairée), ils ne peuvent jamais surprendre les créatures qui voient leur lumière.

Les créatures et la lumière

Les sources de lumière, surtout les feux, peuvent tout autant attirer qu'effrayer les bêtes. Les animaux sauvages évitent normalement les lumières et les feux, surtout s'il y a des chasseurs dans la région. Par contre, les animaux qui chassent normalement les PJs (ou leurs chevaux) seront attirés par un feu : ils ont appris qu'il signale la présence de nourriture.

Les créatures intelligentes s'approchent toujours d'un feu avec prudence. Un PNJ amical ne sait pas si le camp abrite des ennemis; un PNJ hostile s'approchera le plus possible sans se montrer, pour connaître le nombre et la force de ses ennemis. Un petit nombre de PNJs (ceux qui veulent éviter tout danger) s'enfuient à la seule vue d'un feu, le plus souvent dans une direction diamétralement opposée.

Pièges et tromperies

Les créatures intelligentes utilisent parfois les sources de lumière comme piège ou diversion. Un vieux truc consiste à camper assez loin du feu; celui-ci attirera les créatures du coin, permettant aux PJs de les embusquer. Cette tactique est très populaire chez les bandits et les races les plus belliqueuses : orques, gobelours, gobelins, etc. Les aventuriers l'utilisent également pour éloigner les monstres de leur camp, à leurs risques et périls!

Comme les feux permettent de déterminer le nombre de campeurs (et parfois leur force), les créatures stupides et les PJs nerveux peuvent être facilement effrayés par un grand nombre de feux. En les comptant, l'ennemi s'imagine être en présence d'un groupe considérable et s'en écarte. En réalité, il pourrait bien n'y avoir qu'un seul homme ou orque par feu.

Même si la portée d'une source de lumière limite la distance à laquelle un personnage peut voir, elle ne constitue pas une limite absolue : la lumière ne s'arrête pas à cette distance comme si elle avait frappé un mur de brique. Hors du périmètre éclairé, il y a des ombres mouvantes, des yeux et parfois même un reflet métallique. Beaucoup n'existent que dans l'imagination hyperactive des PJs; d'autres révèlent des menaces très réelles! Le MD peut aisément utiliser l'incertitude pour faire grimper le suspense.

L'infravision

Il y a deux définitions possibles de l'infravision dans le jeu AD&D. La première est une version simplifiée, très acceptable, utilisée par les MD qui ne veulent pas complexifier le jeu à outrance. La seconde définition, optionnelle, ajoute un autre niveau de jeu : elle permet de créer des situations particulières où l'infravision se révélera utile, mais oblige le MD à utiliser plus de règles et de détails.

Infravision normale

L'infravision permet au personnage de voir dans le noir, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Le personnage ne peut pas voir dans le spectre infrarouge ou "voir" la chaleur. Il voit dans le noir comme s'il faisait jour. Toutefois, comme cette capacité est quelque peu magique, la portée est limitée à 20 mètres; plus loin, le personnage ne peut utiliser que sa vision normale.

Infravision optionnelle

Cette définition a un fondement scientifique et correspond davantage à ce que nous savons des propriétés physiques de notre univers. Elle rend l'infravision très différente de la vision normale, avec ses propres avantages et inconvénients. Son principal désavantage est d'introduire une certaine précision scientifique, avec toutes ses complications, dans un univers fantastique.

Selon cette définition, l'infravision est la capacité de percevoir, de "voir" la chaleur. L'équipement d'imagerie thermale utilisé de nos jours par plusieurs forces armées utilise exactement ce principe. La portée de l'infravision est limitée à 20 mètres : à cette portée, le personnage peut voir la chaleur émise par un objet ou un être vivant sous forme d'une lueur plus ou moins précise, colorée selon l'intensité de la chaleur (comme sur un relevé thermographique).

Cette définition obligera le MD à évaluer plusieurs facteurs. Tout d'abord, une source de chaleur intense va aveugler temporairement un personnage utilisant l'infravision, tout comme une lumière intense aveugle un humain. Les personnages qui tentent d'utiliser leur infravision devront donc éviter de regarder directement les feux et les torches (les leurs comme ceux de l'ennemi). La lumière émise par les objets magiques n'irradie aucune chaleur significative. Deuxièmement, le MD doit pouvoir indiquer aux joueurs la température des objets qui entourent les PJs. Par exemple, une interprétation littérale de la définition implique que les personnages utilisant l'infravision ne peuvent pas distinguer le plancher des murs (qui sont à la même température) dans la plupart des donjons.

Le MD devra également décider si les portes, dans un donjon, sont à une température différente de celle des murs de pierre (ou du moins émettent la chaleur différemment). Les différents types de pierres émettent-ils des niveaux de chaleur différents? La différence de chaleur entre l'encre et le parchemin est-elle suffisante pour qu'on puisse lire ce qui est écrit? Sûrement pas. Peut-on distinguer un orque d'un hobgobelin ou d'un humain? La plupart des créatures à sang chaud ont des "contours thermiques" similaires : une simple tache floue. Même si les températures corporelles varient un peu d'une race à l'autre, la vision infrarouge est rarement assez précise pour permettre de noter une différence de quelques degrés.

Assurez-vous de bien comprendre les effets de cette définition optionnelle avant de l'utiliser : amener la précision scientifique dans un monde fantastique implique bien des dangers. En créant une définition expliquant précisément comment cette capacité fonctionne, le MD invite ses joueurs à appliquer la logique scientifique à la définition. Toutefois, dans un univers fantastique, la logique n'est pas nécessairement raisonnable ni même désirable! Vous êtes donc prévenu : cette définition optionnelle peut créer des situations très étranges lorsque la logique et la science sont appliquées à quelque chose qui n'est ni logique, ni scientifique.

D'autres formes de vision

Si le MD utilise la définition optionnelle de l'infravision, il crée un précédent en utilisant une loi physique pour expliquer cette capacité. Puisque certains yeux peuvent apparemment voir dans le spectre infrarouge, on pourrait assumer que d'autres formes de vision, permettant de voir dans les autres parties du spectre, sont également possibles. De telles formes de vision peuvent être incluses dans le jeu à la discrétion du MD. Toutefois, avant de prendre une décision, le MD devrait s'assurer qu'il maîtrise bien les règles de jeu (et peut-être bien les règles de la physique).

Par exemple, que pourrait bien voir un personnage doté de vision ultraviolette? Nos yeux perçoivent les objets grâce à la lumière visible que ces derniers *reflètent* (à part quelques objets qui émettent leur propre lumière visible, comme le soleil, le feu, etc). L'infravision utilise la chaleur *émise* par les objets, la plupart des objets émettant ce type d'énergie. Le plus gros problème posé par l'infravision est que la plupart des objets inertes n'ont pas de source de chaleur interne et sont dont à la même température (ou presque) que le milieu ambiant, ce qui les rend évidemment indiscernables. La même logique explique qu'une vision ultraviolette (tout comme les visions utilisant les rayons X, les rayons gamma ou les ondes radios) sera tout à fait inutile, puisque seules les étoiles et quelques autres objets célestes émettent à des degrés significatifs dans ces régions du spectre électromagnétique.

L'obscurité

Tôt ou tard, les PJs seront obligés de tâtonner dans l'obscurité, une situation désagréable qu'ils tenteront sans doute d'éviter, sans toujours y parvenir : les MDs rusés et les joueurs imprudents parviennent normalement à créer les bonnes conditions! Les PJs peuvent négliger d'amener suffisamment de torches ou être capturés par des kobolds qui s'emparent de tout leur équipement. Quelle que soit la raison, les PJs qui ne possèdent pas d'infravision subiront dans l'obscurité des effets à la fois psychologiques et physiques.

Dans ces règles, le terme "obscurité" désigne toutes les occasions où la visibilité des personnages est limitée. Les règles s'appliquent donc autant à un sort de ténèbres qu'à une nuit sans lune, à un brouillard épais et même aux yeux bandés.

Comme ils ne peuvent pratiquement rien voir, la vitesse des personnages se déplaçant dans l'obscurité est immédiatement réduite du tiers. Un déplacement plus rapide nécessitera un test de Dextérité (voir le chapitre 14 : Temps et Déplacements). De plus, les jets d'attaque et de sauvegarde des personnages sont pénalisés par un ajustement de -4, leur Classe d'Armure empire de 4 (jusqu'à un maximum de 10) et les bonus aux dégâts dépendant de la vue (attaques sournoises, etc.) sont annulés. Toutefois, l'obscurité n'étant pas toujours totale, le MD peut utiliser le Tableau 72 pour en nuancer les degrés.

La compétence *combat aveugle* peut diminuer certains effets de l'obscurité durant le combat : consultez la description des compétences dans le *Manuel des Joueurs.*

L'invisibilité

L'invisibilité peut devenir un outil extrêmement précieux, tant pour les PJs que pour le MD. Bien utilisée, elle peut permettre de créer des effets de surprise et des rencontres inattendues. Elle demande par contre beaucoup de jugement de la part du MD, qui doit éviter les situations pouvant débalancer son scénario ou sa campagne.

En premier lieu, une créature invisible est invisible pour tout le monde, y compris elle-même. Cela ne pose normalement pas de problème : la plupart des créatures sont conscientes de leur corps et n'ont pas besoin de voir leurs pieds pour marcher, par exemple. Toutefois, un personnage invisible qui tente une action délicate (crocheter une serrure ou enfiler une aiguille, par exemple) éprouvera de sérieuses difficultés, subissant une pénalité de -3 (ou -15 %) appliquée à ses chances de succès. Cette pénalité ne s'applique pas au lancer de sorts.

En second lieu, un personnage invisible l'est tout autant pour ses amis que pour ses ennemis. Sans un minimum de prudence, il est très facile pour un personnage visible de heurter un compagnon invisible : met-

Tableau 72 : DEGRÉS D'OBSCURITÉ (optionnel)

Condition	Pénalité au jet d'attaque	Bonus aux dégâts	Jet de sauvegarde	Pénalité à la CA
Clair de lune (léger brouillard)	- 1	Normal	- 1*	- 0
Lumière des étoiles (pas de lune ou brouillard épais)	- 3	1/2 Normal	- 3*	- 2
Obscurité totale	- 4	Aucun	- 4	- 4

* La correction ne s'applique qu'aux jets de sauvegarde associés aux esquives et aux évasions.



tez-vous à la place de ce guerrier qui réalise soudainement, en donnant un grand coup d'épée, qu'il ne sait pas trop où se trouve son copain Merlin! Le problème sera bien pire dans le cas d'un groupe d'aventuriers invisibles, chacun cognant et percutant constamment ses voisins invisibles. Le jeu de l'âne n'est pas très drôle lorsque tous les joueurs se bandent les yeux en même temps!

La détection des créatures invisibles

Les créatures et les objets invisibles ne sont détectables ni par la vision normale, ni par l'infravision et ne créent pas de distortion ou de nébulosité remarquable. Ils ne sont pourtant pas tout à fait indétectables. D'une part, les choses adhèrent normalement aux objets invisibles : de la farine lancée en l'air pourrait donc se révéler très utile (bien qu'elle puisse être facilement lavée ou époussetée). D'autre part, les créatures invisibles laissent des empreintes : de la farine saupoudrée sur le sol pourrait donc permettre de détecter ou de suivre une créature invisible.

Les effets de certains environnements sont plus subtils. Dans le brouillard et la fumée, les tourbillons et les remous rendent les créatures invisibles indétectables. Celles-ci sont également dissimulées lorsqu'elles sont complètement immergées dans un liquide : il n'y a pas de "creux" ou de "bulle d'air" pour révéler leur présence.

Un personnage invisible n'est pas nécessairement silencieux : un guerrier invisible portant une armure de plates grince en marchant, révélant sa présence à la plupart des créatures. Il n'est pas non plus inodore et peut donc être détecté par les créatures à l'odorat développé. Évidemment, les créatures qui sont déjà, par leur nature même, aveugles ou presque aveugles ne sont aucunement affectées par l'invisibilité.

Un sort *Détection de la Magie* ne révélera que la présence de quelque chose de magique, sans pouvoir localiser quoi que ce soit avec précision. On ne peut donc pas le substituer au sort *Détection de l'Invisibilité*. De plus, même si une source de lumière est invisible, la lumière qui en émane ne l'est évidemment pas, ce qui pourrait révéler a présence d'un personnage invisible.

Lorsque le MD a décidé qu'il y a des raisons mineures, mais suffisantes pour qu'une créature détecte un personnage invisible, il doit procéder à un jet de sauvegarde contre les Sorts (secrètement, s'il vérifie pour un PJ). Une cause mineure peut prendre plusieurs formes : une odeur étrange, un petit bruit, un objet qui disparaît sans raison, un personnage qui se conduit bizarrement (parce qu'il a été poussé ou frappé par le personnage invisible), etc. Chaque événement révélateur devrait provoquer un nouveau jet de sauvegarde. Par exemple, un loup aurait droit à un premier test lorsqu'il détecterait une odeur inhabituelle, puis à un second en entendant une brindille craquer et enfin à une dernière chance lorsque le personnage invisible tirerait son épée de son fourreau. De plus, l'acuité auditive et l'intelligence de la créature peuvent accroître ou décroître la fréquence des tests, à la discrétion du MD.

Si le test est réussi, la créature (ou le personnage) détecte un petit signe de la présence de son ennemi invisible. Elle sait dans quelle direction il se trouve, mais ne connaît pas sa position exacte. Elle peut l'attaquer avec une pénalité de -4 sur ses chances de toucher. Par contre, si le test est échoué, la créature (ou le personnage) reste ignorante de l'ennemi invisible jusqu'à ce que celui-ci fasse quelque chose qui révèle sa présence.

Bien entendu, une action révélatrice (qui va de l'attaque directe au bête trébuchement sur un vase) annule immédiatement la nécessité d'un jet de sauvegarde. Dans un tel cas, le personnage se rend compte que quelque chose ne va pas et peut prendre les mesures qui s'imposent.

Enfin, même si une créature semble soupçonner la présence de votre personnage invisible, ce dernier ne sera pas nécessairement attaqué. Les soupçons, particulièrement chez les créatures peu intelligentes, résulteront le plus souvent en une prudence accrue. En sentant les intrus, le loup grogne et hérisse ses poils, protégeant ses petits. Le crotale fait entendre ses sonnettes. Même les orques se limitent parfois à regarder prudemment autour d'eux, prêts à une embuscade.





Chapitre 14 : Temps et Déplacements

Dans une campagne de AD&D, le passage du temps peut avoir des effets relativement mineurs ou extrêmement significatifs sur le jeu. Le MD est seul responsable de l'importance relative du temps dans sa campagne : certains s'en préoccupent fort peu, d'autres insèrent chaque événement dans un calendrier rigide. Ces deux approches sont acceptables, chacune présentant toutefois des avantages et des inconvénients propres; on peut également les combiner, si la situation s'y prête.

Certaines situations, toutefois, rendent la mesure du temps essentielle : les combats se déroulent en rounds; les sorts ont des durées spécifiques, qui peuvent se révéler importantes quand les PJs explorent des cavernes ou des ruines; les voyages par voie de terre se mesurent en jours; les personnages doivent parfois dormir...

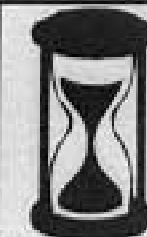
Pourtant, la plupart du temps, ces durées se limitent à une seule aventure : l'effet d'un sort se prolonge rarement jusqu'à l'aventure suivante (à moins que la séance de jeu ne se termine alors que les PJs sont encore au fin fond d'un donjon, par exemple); les rounds de combat, même s'ils durent plusieurs minutes en temps de jeu, n'affectent pas les aventures suivantes; un voyage de plusieurs jours n'a parfois pour seul effet que la guérison des blessures et la disparition des réserves de nourriture.

Le MD peut très bien gérer le temps à ce simple niveau limité. Chaque séance de jeu et chaque aventure est alors distincte des précédentes, et le temps écoulé durant les aventures précédentes n'a aucun effet sur la nouvelle séance de jeu. Par exemple, lors de leur première aventure, les PJs passent quelques heures dans un donjon, s'y battent, trouvent quelques pièces d'or et en reviennent blessés. La séance de jeu se termine au moment où les personnages retournent à leur camp. Lors de la séance suivante, le MD annonce simplement : "Une semaine s'est écoulée depuis que vous êtes revenus du donjon. Tout le monde est reposé et vos blessures se sont cicatrisées. Ceux qui utilisent des sorts peuvent en choisir de nouveaux." Le MD a décidé de ne pas se préoccuper du passage du temps. Il peut très bien mener toute sa campagne de cette façon.

Voici un autre exemple. Lors d'une aventure, plusieurs aventuriers voyagent ensemble durant trois semaines, faisant plusieurs rencontres en chemin, et installent leur camp aux abords d'un château en ruines.

La séance de jeu suivante débute cinq jours plus tard, ce qui a donné aux personnages le temps de se remettre du voyage. Ils passent plusieurs heures à explorer les ruines et parviennent à revenir en (assez) bonne santé. La séance de jeu suivante débute le lendemain matin, et tout le monde est reposé. Les personnages se remettent en route, voyagent durant une semaine et parviennent à un village. Le magicien du groupe propose alors de s'arrêter quelques temps, pour qu'il puisse étudier un sort très important. La séance suivante débute deux mois plus tard, alors que le magicien a finalement appris le sort. Durant le jeu, on voit que le MD s'est contenté d'estimer le temps requis et d'adapter sa campagne en conséquence.

Il n'y a rien de mal à utiliser cette méthode, qui est d'ailleurs plus réaliste qu'on pourrait le penser. Au Moyen-Age, les voyageurs s'arrêtaient souvent dans des havres sûrs durant de longues périodes de temps; à cette époque, ils n'avaient aucune raison de voyager rapidement.



Cette méthode simplifiée évite au MD du travail supplémentaire et élimine quelques inconvénients ("On ne peut pas repartir tout de suite à l'aventure! On est en morceaux; il faut d'abord se reposer!"). De plus, elle n'est vraiment pas compliquée.

La mesure détaillée du temps

Comme on l'a dit plus haut, une telle simplification présente tout de même des inconvénients. Les problèmes prendront de l'ampleur avec l'agrandissement de votre univers, la progression des PJs de niveau en niveau et l'arrivée de nouveaux joueurs.

Les PJs de bas niveau se limitent le plus souvent à de courtes aventures : quelques heures dans un donjon, suivies d'une retraite rapide, constituent déjà pour eux un immense exploit. On peut donc aisément laisser un intervalle d'une semaine entre deux aventures, puisque le temps écoulé n'a aucun impact sur les activités des personnages. Lorsqu'ils atteignent des niveaux plus élevés, toutefois, ils deviennent plus ambitieux et s'engagent dans des aventures de plus longue durée. A ce moment, une mesure précise du temps se révélera utile.

Les méthodes plus précises ont pourtant elles aussi leurs limites, par exemple lorsque les PJs se divisent en plusieurs petits groupes et entreprennent des aventures indépendantes, mais simultanées. Si un groupe s'engage dans un long voyage alors que l'autre reste en ville, les séances de jeu vont se dérouler à des échelles de temps très différentes.

Durant leur première séance, les "citadins" explorent un petit donjon. Plusieurs heures de temps de jeu (la quantité de temps imaginaire passé dans l'aventure) s'écoulent alors. Le MD joue ensuite avec les "voyageurs", qui passent trois semaines de temps de jeu à explorer une région sauvage. Il y a maintenant un décalage de trois semaines moins un jour entre les deux groupes!

Si les voyageurs retournent à la ville dès la fin de leur aventure, les citadins doivent soudainement être projetés dans le temps pour les rattraper. Heureusement, le MD peut se simplifier la vie en annonçant : "Trois semaines se sont écoulées, et vous êtes maintenant de nouveau réunis."

Les citadins peuvent utiliser ces trois semaines pour vaquer à différentes tâches moins importantes : s'entraîner, étudier des sorts, créer un petit objet magique, construire une résidence, etc. Par contre, si un des citadins décide de rejoindre immédiatement les voyageurs (par exemple en utilisant un sort de *Téléportation*), l'écart de trois semaines devient un gros problème. Ce personnage a-t-il passé les trois dernières semaines avec les voyageurs sans rien faire? Doit-il attendre trois semaines avant de pouvoir les rejoindre? Que se passera-t-il si les autres citadins décident entretemps de retourner de leur côté à l'aventure? Dans de telles situations, il devient extrêmement important de mesurer le temps avec précision (ou de laisser les joueurs s'en occuper!).

Comment préparer un calendrier

Une mesure précise du temps permet d'ajouter une foule de détails intéressants à votre campagne. Un calendrier vous permettra de tenir compte des saisons, des fêtes, des différents mois, des cycles de la lune et de bien d'autres détails qui donneront vie à votre univers.

Les clercs doivent respecter certains jours sacrés, les loups-garous se rencontrent plus fréquemment les nuits de pleine lune, la neige apparaît, les oiseaux migrent vers le sud. Tous ces événements suivent un calendrier précis et contribuent au réalisme de votre univers. Sans calendrier, le MD n'a pas de fondement solide sur lequel établir sa campagne. Suivez par exemple cette conversation :

Jean (qui joue Johan le clerc) : "Dis donc, puisque je pratique telle religion, est-ce que je dois faire quelque chose de spécial? Est-ce que je dois faire un sermon chaque semaine ou jeûner certains jours?"

MD : "Euh, eh bien, oui... tu dois passer certains jours sacrés en prières."

Jean : "Ah bon. Quels jours?"

MD (désespéré) : "Eh bien, euh, le jour de l'action de grâces, bientôt."

Jean : "Comment, bientôt? Tu disais que nous sommes au milieu de l'été. L'action de grâces, ce n'est pas au temps des récoltes?"

Louise (intervenant) : "A bien y penser, nous sommes en été depuis que j'ai commencé à jouer..."

MD (vraiment désespéré) : " Eh bien, c'est magique!"

Fort peu de préparation ou de couleur locale dans cet univers, à ce qu'il semble... Si le MD avait préparé un calendrier, il aurait pu répondre à ces questions avec beaucoup plus d'assurance.

Évidemment, la préparation d'un calendrier prend du temps. La méthode la plus facile consiste à acheter un petit calendrier de l'année courante et à faire débuter votre campagne le même jour que la première séance de jeu. Donc, si la première aventure est jouée le 3 avril, la campagne débutera ce même jour. Le calendrier réel et le calendrier du jeu seront rapidement déphasés, mais l'important est que vous puissiez maintenant suivre les saisons, les phases de la lune et les dates importantes.

Un calendrier moderne ressemble fort peu à un calendrier médiéval (et encore moins au calendrier d'un monde fantastique). Il faudra donc le personnaliser avec des détails de votre univers.

Les éléments essentiels doivent d'abord être mis en place. En plus de déterminer la durée des années, des mois et des semaines (au gré du MD, bien sûr), vous devrez trouver des noms originaux. Vous pouvez très bien utiliser des noms réels, mais vous pourriez tout autant être fantasque : l'hiver de la Terre de feu, la lune des Bourgeons Éclatants, etc... Amusez-vous bien!

Les cycles physiques : Comment se déroulent les saisons? Quelles sont les phases de la lune? Quelles sont les dates des équinoxes et des solstices? Les événements étranges ou magiques ont souvent lieu à ces dates.

Les pratiques religieuses sont importantes. Chacune des religions pratiquées par les PJs devrait avoir ses propres jours saints, de façon à ce que les prêtres aient quelque chose à observer. Il devrait y avoir beaucoup de jours saints, et leur nombre devrait varier d'une région à l'autre.

Les calendriers médiévaux contenaient plus de 100 jours saints, pour les fêtes des différents saints et les événements spéciaux. En créant votre propre calendrier, ajoutez des dates spéciales pour chaque empire, royaume et région. Ces dates peuvent marquer l'anniversaire du roi, le rappel d'une grande victoire sur les infidèles, le début de la foire annuelle à la ville voisine ou encore le festival de la moisson.

Les événements fantastiques sont évidemment essentiels dans un univers fantastique. Toutes les créations de votre imagination sont acceptables : des apparitions annuelles dans un château hanté, le tribut payé deux fois par mois au magicien maléfique, les allées et venues nocturnes de mystérieux nomades et même la migration automnale des vouivres!

Les événements spéciaux sont également importants. La princesse locale se marie. L'armée royale prépare sa campagne annuelle contre les orques. La mort d'un fonctionnaire important demande une période de deuil. Ces événements vous permettront de combler les vides de votre calendrier.

Évidemment, la création d'un calendrier détaillé demande du temps et de l'organisation. Le MD doit créer les événements de toute pièce et leur assigner une date précise. De plus, il doit avoir une bonne idée de ce qui se produit lors de chaque événement (si possible quelque chose qui rend ce dernier différent des autres).

Que se passe-t-il lorsque le magicien maléfique vient chercher son tribut? (Les habitants s'enferment chez eux et fuient son abominable horde). Lorsque le roi proclame le mariage de sa fille? (Chaque mendiant de la ville recevra 1 p.c.). Durant le festival d'Anthéra? (Les autels sacrés sont promenés dans les rues et toute la ville est en fête). Les réponses créées par le MD constituent les détails ultimes donnant vie à sa campagne.

Pour Équilibrer le Jeu

Le temps peut permettre de rendre le jeu égal pour tous, en maintenant les PJs d'un même groupe à des niveaux d'expérience relativement égaux. Si un personnage progresse plus vite que les autre, on peut ralentir sa progression par l'application stricte des règles portant sur l'étude, l'entraînement et la guérison des blessures. Si plusieurs personnages ont distancé les autres membres du groupe, le MD peut les contraindre à vivre une aventure plus longue, qui prendra plus de temps de jeu (mais non de temps réel).

De la même manière, les personnages de niveaux inférieurs peuvent voir les contraintes temporelles légèrement assouplies en leur faveur. Les corvées de tous les jours leur prendront un peu moins de temps, et leurs aventures nécessiteront moins de temps de jeu. Ainsi, ils pourront compléter plusieurs aventures alors que l'autre groupe n'en complète qu'une ou deux, ce qui leur donnera la chance de rattraper les personnages plus avancés.

Ces méthodes paraîtront sans doute injustes au premier coup d'oeil, mais la plupart des joueurs réaliseront rapidement que le MD procède ainsi pour le bien de tous les joueurs.

Les déplacements

Le *Manuel des Joueurs* contient des règles régissant les déplacements à pied. Toutefois, un personnage peut voyager de plus d'une façon : dans l'univers de AD&D, il peut voyager à dos de cheval, sautiller à dos de chameau, ramer en chaloupe ou même voler sur une monture ailée. Les principaux modes de transports sont décrits plus bas.

Il faut également retenir que les voyages présentent bien des périls : les PJs peuvent se perdre dans les régions sauvages, chavirer dans les rapides tumultueux d'une rivière ou s'échouer sur un haut-fond invisible.

Les déplacements par voie de terre

Un voyage par voie de terre sera affecté par deux facteurs : le potentiel de déplacement de la monture et le type de terrain traversé. En temps normal, une monture sera capable de couvrir en un jour un nombre de kilomètres égal à trois fois son potentiel de déplacement. Les différents types de terrain modifieront ce potentiel.

Les avantages d'une monture

En déterminant les potentiels de déplacement par voie de terre, il faut se rappeler qu'un cavalier passera autant de temps à marcher près de sa monture qu'à la chevaucher. Les vrais avantages d'une monture sont la quantité d'équipement supplémentaire qu'elle peut porter et son utilité au combat.

En fait, un homme peut pratiquement couvrir en une journée la même distance qu'un destrier lourd en terrain dégagé (36 km contre 45 km). Toutefois, l'homme ne doit rien transporter pour marcher à cette vitesse : s'il doit porter ses armes, une cotte de mailles et ses objets personnels, il ne parviendra jamais à suivre un homme à cheval similairement équipé.

Une plus grande vitesse

On peut pousser une monture au double de sa vitesse normale, mais au risque de l'épuiser et de la faire boiter. Une créature se déplaçant à deux fois sa vitesse normale (ou à toute vitesse supérieure à sa vitesse normale) devra donc subir un jet de sauvegarde contre la Mort.

Si le test est positif, la créature n'est pas affectée. S'il est négatif, la créature est épuisée ou se met à boiter, et ne peut aller plus loin ce jour-là. Par la suite, elle ne pourra avancer qu'à sa vitesse normale, tant qu'elle ne se sera pas reposée durant au moins un jour entier. Chaque jour supplémentaire durant lequel la monture progresse deux fois plus vite ajoute un ajustement de -1 au jet de sauvegarde.

La vitesse de la monture peut être accrue jusqu'à trois fois sa vitesse normale, mais le risque pour la bête est encore plus important : la monture doit subir un jet de sauvegarde contre la Mort, avec un ajustement de -3. Si le test est négatif, la bête s'écroule et meurt d'épuisement. S'il est positif, la monture est simplement épuisée et doit se reposer (ne pas être montée) durant 1d3 jours.

Lorsqu'une créature se met à boiter, montre des signes d'épuisement ou, tout simplement, est trop poussée par son cavalier, il n'y a aucun moyen de savoir à quel moment elle va s'effondrer. Les PJs ne peuvent être assurés de pouvoir parcourir en entier cette double ou triple distance. Le MD devra déterminer lui-même où et quand la créature s'effondrera, soit au hasard, soit selon ce qui lui semble être le plus profitable pour sa campagne.

Le soin des animaux

Bien que les PJs ne devraient pas jouer les garçons d'écurie, les montures ont tout de même des besoins essentiels qui devront être comblés durant un voyage. Ces besoins varient d'un animal à l'autre.

Chevaux : Puissants et rapides, les chevaux ne sont pourtant pas vraiment adaptés aux longs voyages. Un cheval nécessite près de cinq kilos de fourrage par jour, et les montures de bonne qualité devraient être nourries de grains (de l'avoine, par exemple). En fait, un destrier lourd ne survivra pas aux rigueurs d'un voyage s'il ne broute que de l'herbe, si verte soit-elle. Les personnages qui n'ont pas assez de nourriture de bonne qualité verront leurs chevaux s'affaiblir et mourir. Enfin, un cheval doit boire tous les jours, une source de graves problèmes dans le désert.

Durant le jour, un cheval doit pouvoir s'arrêter et se reposer régulièrement. Pour qu'une telle pause soit utile, il faut que la bête soit dessellée et son chargement enlevé. La nuit, les chevaux doivent être attachés par une corde assez longue pour leur permettre de paître (généralement, si une ou deux bêtes sont attachées, les autres ne s'éloigneront pas). Un cheval ne devrait être ferré que s'il marche souvent sur des terrains rocheux ou des routes à sol dur.



Les fers doivent être remplacés une fois par mois.

Poneys, ânes et mulets : Ces animaux ont les mêmes besoins que les chevaux, mais présentent l'avantage de pouvoir survivre en broutant : habitués à l'herbe, ils n'ont pas besoin de fourrage spécial. Leur robustesse est telle que leurs jets de sauvegarde contre la Mort obtiennent un ajustement de +2 lorsqu'ils progressent à deux fois leur vitesse normale (mais non s'ils avancent à trois fois leur vitesse normale).

Le second avantage de ces créatures réside dans leurs pieds sûrs : ils peuvent avancer en terrain accidenté à un coût de 1 point inférieur au coût normal du terrain (Tableau 74). Par exemple, les basses montagnes ne coûteraient plus que trois points de déplacement.

Chameaux et dromadaires : Ces bêtes sont adaptées aux déserts de sable (dans le cas du dromadaire) ou aux déserts de pierres (dans celui du chameau). Un dromadaire réduit de 1 le coût de déplacement dans un désert de sable (Table 74); un chameau a le même effet dans un désert de pierres.

Ces animaux marchent mieux la nuit, lorsqu'il fait plus frais. Au mieux, un dromadaire peut survivre à quelques jours de basse température (celle-ci descend terriblement vite dans les déserts, la nuit). Certains chameaux, par contre, vivent dans les déserts de montagne et les déserts froids.

Bien que chameaux et dromadaires puissent survivre longtemps sans eau, ils doivent tout de même être nourris chaque jour. Ils ne nécessitent aucun fourrage spécial, tant qu'ils peuvent paître. Ils devraient pouvoir boire en moyenne à tous les quatre jours, mais il est possible de les entraîner à se passer d'eau pour de plus longues périodes de temps (plusieurs mois, s'ils peuvent brouter de l'herbe ou des feuilles vertes). Tout comme les chevaux, chameaux et dromadaires devraient être attachés durant la nuit.

Chiens : Les races les plus robustes sont utilisées pour tirer des traîneaux. Certaines sont même habituées aux climats froids et peuvent survivre à quantités d'épreuves. Chaque chien a besoin d'au moins un demi-kilo de viande par jour, ce qui forcera les PJs à emporter beaucoup de viande séchée. En dernier recours, ils pourront toujours tuer un chien pour nourrir les autres, mais une telle pratique n'est pas recommandée. Sauf pour la nourriture, les chiens peuvent être laissés à eux-mêmes (les PJs devront garder certains animaux séparés afin d'éviter les conflits).

Éléphants : Comme on peut s'y attendre, les éléphants consomment une quantité effroyable de fourrage chaque jour. Dans les régions fortement boisées, la bête pourra se nourrir elle-même sans même réduire sa vitesse. Dans les régions peu boisées, par contre, la recherche de nourriture limitera la vitesse de l'éléphant au quart de sa vitesse normale. A cette vitesse, si ce n'était de la phénoménale capacité de transport de ces bêtes, les personnages pourraient tout aussi bien marcher! Un éléphant devrait se baigner (ou être baigné) chaque jour, il se roulera souvent dans la poussière pour éloigner les mouches.

Comme on peut également s'y attendre, les éléphants ont très peu d'affinités pour les pentes. Ils peuvent débouler une pente raide (les seules occasions où ils vont vite!), mais au péril de leur vie et de celle de leur cavaliers. Si la bête échoue un jet de sauvegarde contre les Souffles (utilisé pour les tests de Dextérité en général), elle trébuche et roule jusqu'au bas de la pente. La chute peut facilement blesser ou tuer la bête, à la discrétion du MD. La marche d'un éléphant ne pouvant être affectée que par la boue la plus profonde, les pénalités pour déplacements dans la boue (au Tableau 75) sont donc ignorées.

Yacks : Ces ruminants sont adaptés aux hautes montagnes. Bien que lents, ils sont robustes et insensibles au froid. Leur pied sûr permet de réduire de 1 le coût de déplacement dans tous les types de montagne (Tableau 74). Ils peuvent survivre en broutant de faibles quantités d'herbe, et fournissent lait et viande aux voyageurs. Toutefois, comme leur métabolisme est habitué au froid, la chaleur rend leur survie problématique en région tempérée.

Les véhicules

L'utilité des animaux est fortement limitée par la charge qu'ils peuvent transporter. C'est pourquoi, dans les régions civilisées, les marchands et les paysans utilisent normalement des chariots et des charettes. Les chars (à deux roues) ne sont utilisés que par les riches ou en temps de guerre; ils sont peu pratiques pour les longs voyages. Les traîneaux à chevaux ou à chiens sont particulièrement utiles dans les régions froides et polaires. Chaque type de véhicule pourra se révéler utile aux PJs durant leurs aventures.

Les **charettes** sont de petits véhicules à deux roues tirés par un ou deux animaux (au maximum). Les **chariots** ont quatre roues et peuvent être tirés par un attelage de deux à douze bêtes (ou même plus!).

Le potentiel de déplacement d'une bête de trait est immédiatement réduit de moitié lorsqu'elle est attelée, et les animaux additionnels ne peuvent pas accroître la vitesse de l'attelage. Par contre, la capacité de transport de chaque bête attelée est alors triplée. Le poids du véhicule et du charretier n'est pas soustrait de la capacité de transport totale des bêtes, et chaque animal additionnel ajoute sa propre capacité de transport (triplée) à la capacité totale de l'attelage. Par exemple, un chariot tiré par huit chevaux de trait pourrait transporter 3000 kg de marchandises. Bien entendu, l'attelage ne sera pas très rapide : seulement 20 km par jour sur une route unie.

Les **chars** sont plus appréciés pour leur vitesse et leur utilité au combat que pour leur capacité de transport. On peut atteler de une à quatre créatures à un char, au maximum. Chaque bête peut tirer sa capacité de transport normale (sans tenir compte du poids du char) aux 2/3 de sa vitesse normale.

Chaque créature additionnelle ajoute à la capacité de transport du char sa propre capacité ou accroît son potentiel de déplacement de 1. Toutefois, le char ne peut avoir plus de points de déplacement que les créatures qui le tirent en ont normalement. Ainsi, un char tiré par quatre destriers moyens pourrait avoir un potentiel de déplacement de 15 ou pourrait tirer 440 kg, l'équivalent de quatre hommes en armure. On peut également combiner les deux possibilités (le même char pourrait ainsi avoir un potentiel de déplacement de 13 et tirer 330 kg).

Les véhicules et le terrain

Le terrain constitue le pire obstacle à l'utilisation de ces véhicules. Tant les chars que les chariots et les charettes doivent rester en terrain plat et dégagé, sauf s'ils suivent une route ou une très bonne piste. En fait, alors qu'un chariot peu très bien traverser une chaîne de montagnes en suivant les vallées et les cols, ils ne peut tout simplement pas avancer dans une forêt dense. De tels problèmes limitent normalement l'usage des chariots aux voyages entre villages, là où les routes sont raisonnablement communes.

Les traîneaux à chevaux et à chiens ne peuvent évidemment être utilisés que là où il y a suffisamment de neige. Tout comme pour une charette, on ne peut atteler plus de deux animaux à un traîneau à chevaux. Ces traîneaux ne sont efficaces que sur la glace et la neige compactée : on peut donc ignorer toutes les pénalités associées à ce type de terrain. Par contre, la neige épaisse entrave les chevaux et ne soutient pas les patins : toutes les pénalités s'appliquent donc pour ce type de terrain. Les traîneaux à chien sont normalement tirés par sept à onze bêtes. La vitesse d'un chien attelé est réduite de 1/2, mais chaque chien additionnel ajoute 1 potentiel de déplacement au traîneau, jusqu'à un maximum équivalant à la vitesse maximale du chien. Ainsi, un traîneau à sept chiens aurait un potentiel de déplacement de 13,5. Chaque chien peut tirer 40 kg, sans tenir compte du poids du traîneau et du passager. La légèreté et la forme d'un traîneau lui permettent de traverser tous les types de neige et de glace sans pénalité.

Les effets du terrain sur les déplacements (Règle Optionelle)

La nature du sol n'affecte que fort peu les déplacements courts : un personnage traversant une prairie à la course pourrait aller tout aussi vite dans un désert de roches ou sur une plage. Seuls les types extrêmes de terrain affecteront les déplacements courts. Ces conditions extrêmes se traduisent au Tableau 73 par une réduction du potentiel de déplacement durant un round. Lorsqu'un personnage traverse deux types de terrain dans un même round, la pénalité la plus importante s'appliquera.

Tableau 73 : EFFETS DU TERRAIN SUR LES DÉPLACEMENTS

Condition	Potentiel de déplacement réduit de :
Broussailles denses ou forêt	2/3
Eau ou neige, à la taille	1/2
Eau ou neige, aux épaules	2/3
Glace ou surface glissante	1/3*
Obscurité	1/3*
Sable mou ou neige, aux genoux	1/3
Terrain rocailleux ou accidenté	1/2

* Il est possible de se déplacer plus vite; voir plus bas.

La glace et l'obscurité

Les réductions de vitesse en cas de glace ou d'obscurité permettent une vitesse sécuritaire pour les personnages : ceux-ci auront alors des chances "normales" de glisser ou de tomber. Toutefois, dans ces deux situations, un personnage peut tout de même se déplacer plus vite s'il le désire (sans bien sûr dépasser sa vitesse normale).

Si un personnage se déplace plus vite, il doit subir un test de Dextérité à chaque round. Si le test est positif, il ne se passe rien; si le test est négatif, le personnage glisse et s'étale ou trébuche sur un obstacle invisible.

Si l'obscurité est totale, le personnage ne peut pas être sûr de progresser dans la bonne direction (sauf s'il dispose d'une aide spéciale, un sort par exemple). Si le personnage ne peut compter que sur lui-même, le MD pourra choisir la suite des événements ou la déterminer au hasard avec 1d12 : sur 1-4, le personnage reste dans la bonne voie; sur 5-8, il dévie vers la droite; sur 9-12, il dévie vers la gauche. Le MD (avec sa carte des environs) sera seul responsable des conséquences d'une telle déviation.

Ajustements et longs déplacements

Les longs déplacements par voie de terre sont bien plus affectés par le terrain que les déplacements par round. En fait, la plupart des types de terrain ralentiront la progression des personnages.

Comme il est possible pour un personnage de traverser plusieurs types de terrain en un seul jour de voyage, les longs déplacements sont mesurés en kilomètres. En effet, il serait ridicule d'imposer à un personnage la pire pénalité possible pour tous ses déplacements de la journée : imaginez-vous expliquant à vos joueurs que leurs personnages doivent voyager aujourd'hui à la vitesse de montagne alors qu'ils traversent actuellement une plaine, pour la seule raison qu'ils ont passé la première heure de la journée dans les montagnes!

De plus, lors de déplacements par round, le MD peut facilement prédire quel type de terrain le personnage occupera à la fin du round et quels terrains il a à traverser pour y arriver. Lors de longs déplacements, par contre, une telle prédiction devient plus hasardeuse (puisqu'elle porte sur une journée entière de voyage).

On trouvera au Tableau 74 les effets des types de terrain les plus communs. Le tableau indique le nombre de points de déplacement utilisés par kilomètre de voyage à travers le type de terrain. Lorsqu'un personnage ou une créature se déplace à travers le terrain, le nombre indiqué est soustrait du nombre total de points de déplacement dont dispose le personnage ou la créature pour la journée.

Tableau 74 : COUTS DE DÉPLACEMENT

Type de terrain	Coût de déplacement
Brousse	2
Collines (hautes)	4
Collines (basses)	2
Désert de roches	2
Désert de sable	3
Forêt clairsemée	2
Forêt dense	4
Forêt moyennement boisée	3
Glacier	2
Jungle dense	8
Jungle moyennement boisée	6
Landes	4
Marais, marécages	8
Montagnes (basses)	4
Montagnes (hautes)	8
Montagnes (moyennes)	6
Plaines désertes, prairies, steppes	1
Régions incultes	2
Terrain dégagé, terres cultivées	1/2
Toundra	3

Routes et pistes

La principale raison d'être des pistes et des routes est de permettre le passage des véhicules de transport lourds, comme les chariots et les charettes. De tels véhicules ne peuvent traverser aucun terrain dont le coût est supérieur à 1, à moins de suivre une piste ou une route. De plus, comme les routes et les pistes mènent le plus souvent quelque part, il est difficile (mais pas impossible) de se perdre en les suivant.

Les **pistes** sont de loin les voies de communication terrestre les plus fréquemment rencontrées dans l'univers de AD&D. Elles sont le résultat naturel de la circulation entre les différents lieux habités, et sont souvent à peine plus larges que des pistes d'animaux. Même si elles ne sont pas entretenues, les pistes constituent de bonnes voies de communication. Les personnages devront tout de même déplacer les arbres et pierres qui obstruent parfois le



passage et débroussailler la piste, ce que tous les voyageurs ont le devoir de faire.

Les pistes suivent normalement le chemin de la moindre résistance, contournant les obstacles importants comme les gouffres, les falaises et les rivières impassables à gué. Même s'il implique une plus grande distance à parcourir, le détour permet le plus souvent d'économiser temps et efforts.

Le coût de déplacement le long d'une piste est égal à la moitié du coût normal pour le terrain traversé. Par exemple, une piste en forêt dense (coût normal de 4) demanderait 2 points de déplacement par km. Un homme à pied non chargé pourrait donc marcher 18 km dans ce type de terrain sans s'épuiser. Seule exception : les pistes en régions cultivées n'offrent aucune amélioration de la vitesse, puisque ce type de terrain est déjà très facile à traverser.

Les **routes** étaient extrêmement rares au Moyen-Age (la période où se situe l'univers de AD&D) en raison du coût très élevé de leur construction et de leur entretien. Seuls les empires les plus importants et les mieux organisés peuvent entreprendre de tels projets.

En terrain plat ou peu accidenté, comme en forêt ou sur une plaine, une route réduit le coût de déplacement à 1/2 point par km traversé. En terrain montagneux, par contre, les routes ne sont pas meilleures que les pistes et ne réduisent le coût de déplacement qu'à la moitié du coût normal. Une route en haute montagne coûterait donc 4 points de déplacement par km.

Les obstacles du terrain

Les coûts donnés au Tableau 74 reflètent les meilleures conditions possible, même pour les pires types de terrain : les montagnes ne sont pas émaillées de falaises infranchissables, les forêts ne sont pas traversées de rivières aux berges surélevées, les plaines n'ont pas été transformées en champs de boue par les pluies de printemps et la toundra n'est pas recouverte par un mètre de neige. Toutefois, s'ils sont rencontrés, de tels obstacles peuvent ralentir considérablement les voyageurs. Le Tableau 75 regroupe les obstacles les plus courants ainsi que les situations pouvant entraver les déplacements. Les ajustements se traduisent soit par des points de déplacement additionnels, soit par un multiplicateur.

Les points de déplacement indiqués doivent être ajoutés au coût normal du terrain environnant. Par exemple, la traversée d'une crête en haute montagne demandera 9 points de déplacement par km (au lieu des 8 points normalement requis).

Un multiplicateur multiplie (évidemment) le coût normal par le nombre donné. La neige, par exemple, double le coût de traversée de tous les types de terrain. Les conditions atmosphériques, si elles sont particulièrement sévères (des pluies torrentielles ou un blizzard glacial, par exemple), peuvent très bien empêcher tout déplacement et littéralement clouer sur place les voyageurs.

Tableau 75 : AJUSTEMENTS POUR LE TERRAIN

Terrain	Ajustement
Boue	x2
Brouillard épais	+1
Chaleur torride**	+1
Crête de montagne	+1
Falaise*	+3
Froid glacial**	+1
Neige (blizzard)	x4
Neige (normale)	x2
Pluie forte	x2
Pluie légère	+1
Pluie torrentielle	x3
Précipice*	+3
Ravin	+1/2
Rivière***	+1
Ruisseau, torrent***	+1/2
Tempête de glace	+2
Tempête de sable ou de poussière	x3
Vents forts	+2

* On assume que les personnages ont contourné l'obstacle. Alternativement, le MD peut jouer la rencontre en laissant les personnages l'escalader ou le traverser.

** Ces températures extrêmes doivent excéder ce que les personnages ou les créatures peuvent normalement supporter. Un chameau sera relativement peu affecté par la chaleur torride d'un désert, et un yack ne remarquera même pas le froid des plus hautes montagnes.

*** Ce coût est annulé par la présence d'un pont ou d'un gué.

Les déplacements sur l'eau

Les rivières constituent le moyen de transport le plus rapide et le plus pratique qui soit : on peut difficilement se perdre, on peut transporter une grande quantité d'équipement et les personnages peuvent s'occuper à autre chose (raccommoder leurs vêtements, étudier des sorts, cuisiner, etc). Et on n'a pas à marcher!

Les voyages par rivière présentent tout de même des risques : remous, écueils, bancs de sable, rapides et chutes peuvent rendre le voyage très excitant... Fort heureusement, la plupart des dangers peuvent être évités par les gens qui connaissent bien la rivière.

Sur une rivière, le potentiel de déplacement est déterminé par deux facteurs : le type d'embarcation et le courant. Si l'embarcation suit le courant, ajoutez la vitesse de ce dernier à celle de l'embarcation; si elle remonte le courant, soustrayez sa vitesse de celle de l'embarcation. Le Tableau 76 donne les vitesses des embarcations de rivière les plus courantes, en mètres par round et en kilomètres par heure.

Lorsqu'ils suivent le courant, les personnages devraient se méfier des dangers cachés. Une bonne carte indiquera l'em-

Tableau 76 : TYPES D'EMBARCATIONS

Embarcation	M/round	Km/heure	Cargaison	Longueur
Barque	50	2,5*	300 kg	2-3 m
Canoë, petit	70	3	275 kg	3-5 m
Canoë, guerre	60	3	400 kg	8-12 m
Coracle	20	1,5*	300 kg	2-3 m
Kayak	70	3	125 kg	2-3 m
Radeau	20	1,5*	1000 kg	5-7 m
Rémiche	20	1,5*	2000 kg	8-13 m

* Ces embarcations peuvent tripler leur vitesse lorsque la voile est hissée (si le vent souffle dans la bonne direction).

seul un guide bien informé ou un pilote connaîtra avec précision l'emplacement des bancs de sable, des écueils et des remous. Ces obstacles sont faciles à éviter lorsque l'on remonte le courant (on n'a qu'à cesser de ramer), mais des aventuriers peu préparés peuvent être facilement surpris s'ils suivent le courant.

Lorsque les personnages se retrouvent dans une situation dangereuse, ils doivent subir un test pour la Sagesse (modifié par la compétence en expertise maritime, si elle est utilisée) pour ne pas chavirer. Les embarcations chavirées et leur contenu seront simplement emportés par le courant, mais les chutes et les gros rapides vont fracasser la plupart des embarcations.

Les voyages en mer

Les voyages en mer sont des entreprises risquées, particulièrement dans un monde fantastique. Les océans de AD&D sont réellement peuplés des serpents de mer et des maelströms qui ornaient les cartes marines médiévales. Pourtant, ces terribles dangers ne sont pas vraiment nécessaires : les pirates, les tempêtes, les hauts-fonds et des techniques de navigation encore primitives rendent la vie du capitaine moyen très excitante.

La navigation en haute mer est pratiquement inconnue dans le monde de AD&D, la plupart des capitaines préférant rester près de la côte. Sans instrument de navigation, seuls un petit nombre de navires se risquent assez loin pour ne plus voir la côte. De plus, les techniques de construction ne sont tout simplement pas assez avancées : les navires ne sont ni assez solides pour résister aux tempêtes de haute mer, ni assez grands pour emporter les provisions nécessaires à un long voyage. Mêmes les techniques de navigations à la voile en sont encore à un stade rudimentaire.

Heureusement, ces importantes contraintes ne sont pas trop sérieuses dans un monde fantastique. Ceux qui en ont les moyens peuvent utiliser d'autres méthodes, bien plus pratiques : montures volantes, créatures sous-marines et même téléportation. Bien entendu, la très vaste majorité de la population n'a pas accès à de tels moyens de transport. De plus, la magie ne permet pas de transporter de grands chargements. Les besoins du commerce et la rareté du transport magique rendent donc essentiel l'art de la navigation.

Le Tableau 77 regroupe les types de navire les plus fréquemment rencontrés dans un monde médiéval, ainsi que les informations essentielles au jeu : vitesse normale, vitesse d'urgence et navigabilité. On trouvera d'autres informations sur ces navires dans le chapitre Argent et Équipement du *Manuel des Joueurs*.

Tableau 77 : Types de navires

Navire	Vitesse normale (km/heure)	Vitesse d'urgence	Navigabilité
Caravelle	4	5	70 %
Caboteur	3	4	50 %
Cabotier	3	4	65 %
Curragh	2/3	10	55 %
Drakkar	2/4	12	50 %
Dromon	2/9	12	40 %
Galion	3	6	75 %
Grande galère	3/6	11	45 %
Knarr	4/2	12	65 %
Long-Vaissau	5/2	13	60 %

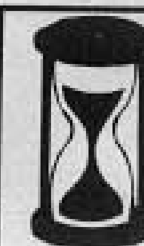
La vitesse normale représente la vitesse moyenne du navire lorsque les conditions sont favorables. Le premier nombre représente la vitesse avec voiles, le second représente la vitesse avec rames.

Dans les rares cas où l'on doit utiliser le déplacement par round, il suffit de multiplier la vitesse normale par 30, ce qui donne la vitesse en mètres par round.

La vitesse d'urgence représente la vitesse maximale du navire, utilisée au combat et dans les situations désespérées. Les voiliers l'atteignent en déployant toutes leurs voiles, au risque de voir leurs mâts se rompre. Les navires à rames l'atteignent en mettant tous leurs rameurs au travail, au risque de les voir rapidement s'épuiser. C'est pourquoi cette vitesse ne peut être maintenue que durant de très courtes périodes de temps.

La navigabilité d'un navire reflète sa capacité à se maintenir à flot dans les situations dangereuses : hauts-fonds, longs voyages, coups d'éperons, attaques de monstres marins, etc. Quand le MD décide, dans une situation précise, qu'un navire a des chances de couler, il lance 1d100. Un





résultat égal ou inférieur au taux de navigabilité du navire indiquera que celui-ci reste à flot (il pourrait toutefois être nécessaire de réparer la coque ou d'écoper); un résultat supérieur au taux de navigabilité indiquera que le navire coule.

Les ports et les mouillages confèrent un ajustement à la navigabilité de +50 %. Un navire à l'ancre n'aura donc pas à craindre les tempêtes.

Les voyages en mer et la température

Plus que tout autre mode de transport, les navires (et particulièrement les voiliers) restent soumis aux caprices des vents et de la température. Bien qu'on puisse normalement assumer que les conditions atmosphériques soient favorables lors du voyage, certaines circonstances peuvent réduire ou accroître la vitesse d'un navire : tempêtes, vents favorables, courants anormaux, etc. Le Tableau 78 donne les effets de différentes conditions atmosphériques.

Tableau 78 : AJUSTEMENTS POUR LE VOYAGE EN MER

Condition atmosphérique	Ajustement pour la voile	Ajustement pour les rames
Accalmie	—	x1
Brise légère	x1	x1
Cyclone	x4*	x1/2*
Ouragan	x5**	x1/2**
Tempête	x3*	x1/2*
Vent contraire	x1/2	x1
Vent favorable		
(normal)	x2	x1
(fort)	x3	x1*

* Un test de navigabilité est nécessaire.
** Un test de navigabilité est nécessaire, avec une pénalité de -45 %.

En général, les conditions atmosphériques ne varient pas en un seul jour (cette simplification évidente rend les voyages en mer plus jouables). Le MD peut décider lui-même de la température pour un jour donné (peut-être en se fiant à la température réelle) ou lancer 2d6 et consulter le Tableau 79.

Les vents seront défavorables sur un résultat de 5 ou 6 sur 1d6. Si les vents contraires ont la force d'une tempête (ou plus), le navire sera dévié à un taux équivalent à la moitié de son potentiel de déplacement, qu'il s'agisse d'un voilier ou d'une galère.

Tableau 79 : CONDITIONS ATMOSPHERIQUES

Résultat sur 2d6	Température — Printemps/automne	Été	Hiver
2	Accalmie	Accalmie	Accalmie
3	Accalmie	Accalmie	Brise légère
4	Brise légère	Accalmie	Brise légère
5	Vents favorables	Brise légère	Vents favorables
6	Vents favorables	Brise légère	Vents forts
7	Vents forts	Vents favorables	Vents forts
8	Tempête	Vents favorables	Tempête
9	Tempête	Vents forts	Tempête
10	Cyclone	Tempête	Cyclone
11	Cyclone	Cyclone	Cyclone
12	Ouragan*	Ouragan*	Ouragan*

* Un ouragan ne peut survenir que s'il y avait un cyclone le jour précédent. Si cela n'était pas le cas, considérez le résultat comme un cyclone.

Les déplacements aériens

Ceux-ci obéissent aux mêmes règles que les déplacements par voie de terre, le ciel dégagé correspondant au terrain dégagé. On trouvera au chapitre 9 (Combat) un système détaillé régissant les déplacements aériens durant un round. En temps normal, le seul point dont on doit tenir compte est la température : les conditions atmosphériques constituent les différents terrains du ciel.

Tout comme pour les voyages en mer, la température peut être choisie par le MD ou déterminée au hasard. Dans ce dernier cas, le MD doit d'abord déterminer la condition atmosphérique en utilisant le Tableau 79 (voir plus haut).

Il lance ensuite 1d6 pour vérifier s'il y a des précipitations ce jour-là : durant l'été et l'hiver, un 6 indique de la pluie ou de la neige; durant le printemps et l'automne, un 5 ou un 6 indique de la pluie; les tempêtes et les ouragans impliquent automatiquement des précipitations. Bien entendu, le MD devra ajuster le résultat en fonction de la région. Il serait par exemple superflu de vérifier les précipitations lors d'un voyage au-dessus du désert.

N'oubliez pas qu'il s'agit ici d'un système très simplifié de détermination de la température : vous devrez toujours faire preuve de jugement. Les effets de la température sur les déplacements aériens sont regroupés au Tableau 80. Les ajustements donnés sont cumulatifs. Ainsi, des vents forts combinés à de la pluie seront pires qu'une tempête. Il est tout simplement impossible de voler au milieu d'un ouragan, à moins de disposer d'une forme quélconque de protection magique.

Tableau 80 : AJUSTEMENTS POUR LES DÉPLACEMENTS AÉRIENS

Condition	Ajustement
Cyclone	1/4
Ouragan	Impossible
Pluie ou neige	x1/2
Tempête	x1/4
Vents forts	x1/2

Comment se perdre...

Les monstres, les bandits, les magiciens maléfiques et les chevaliers renégats contribuent à rendre les voyages en régions sauvages incroyablement dangereux. Pourtant, la possibilité de se perdre constitue un danger tout aussi grand et bien plus courant. Lorsque les personnages se perdent, n'importe quoi peut arriver.

Il y a deux façons de se perdre : être simplement perdu et être totalement perdu. Ces deux cas sont fort différents.

Simplement perdu

Les personnages se perdent parfois parce qu'ils ne savent pas comment se rendre à un endroit précis. Ils connaissent leur point de départ et savent comment y retourner, mais ne connaissent pas la route exacte pour atteindre leur but. Le plus souvent, cette situation survient lorsque les personnages suivent une route, une piste ou



une rivière, ou encore lorsqu'ils suivent les directives d'une carte ou d'un informateur.

Dans tous ces cas, les personnages peuvent être relativement sûrs d'arriver quelque part. Après tout, les routes relient des lieux habités, et les rivières prennent naissance et se déversent en des points précis. Toutefois, le lieu où mène la route ou la rivière n'est pas nécessairement celui où veulent se rendre les personnages... Le MD n'aura pas besoin de règles pour créer de telles situations : un embranchement au bon (ou mauvais) endroit et un minimum (ou un manque total) d'intelligence de la part des joueurs.

Prenez le cas de ces aventuriers qui suivent une piste bien tracée. Au milieu d'un bois, celle-ci se divise subitement en deux pistes qui semblent également utilisées. Pourtant, les directives obtenues au dernier village ne mentionnaient aucun embranchement. Comme les personnages doivent maintenant choisir une piste au hasard, ils sont en quelque sorte perdus : ils ne seront certains de leur route que lorsqu'ils seront arrivés au bout de la piste choisie. Ils ne sont toutefois pas totalement perdus, puisqu'ils peuvent toujours revenir au dernier village traversé. Des situations similaires peuvent survenir quand les personnages suivent une route ou une rivière, ou encore s'ils suivent la nuit un sentier balisé par des feux.

Totalement perdu

Se retrouver totalement perdu est une tout autre histoire. Dans ce cas, les personnages ne savent ni où ils sont, ni comment retourner où ils étaient, ni comment atteindre leur destination.

Les personnages se perdent rarement totalement lorsqu'il suivent un itinéraire évident (comme une route ou une rivière). Les pistes, par contre, n'offrent pas les mêmes garanties : elles ont cette habitude exaspérante de bifurquer, de disparaître et de croiser ce qui ressemble étrangement à d'autres pistes...

On peut réduire les chances de se perdre totalement en utilisant les services d'un guide ou en trouvant un point de repère qu'on ne quittera pas des yeux. L'obscurité, les ciels couverts et les forêts denses, ainsi que les plaines et les déserts sans relief, accroissent par contre les chances de se perdre.

On ne devrait vérifier si les personnages se sont totalement perdus que lorsqu'ils ne suivent pas une rivière, une route ou une piste dégagée. On devrait vérifier lorsque les personnages suivent une piste peu fréquentée ou lorsque la rivière débouche sur un marais ou un estuaire. On devrait également vérifier lorsque les personnages voyagent à travers champs, sans suivre de route ou de rivière. Une vérification par jour est suffisante.

Pour vérifier si les personnages se sont totalement perdus, trouvez dans le Tableau 81 la description qui correspond le mieux au terrain environnant. Modifiez le pourcentage correspondant (qui indique leurs chances de se perdre) en ajoutant ou soustrayant les ajustements au Tableau 82. Lancez 1d100 : si le résultat est inférieur au pourcentage modifié, les personnages se sont perdus.

Tableau 81 : CHANCES DE SE RETROUVER TOTALEMENT PERDU

Terrain environnant	Chances
Terrain découvert et uni	10 %
Terrain vallonné	20 %
Légèrement boisé	30 %
Difficile (collines et forêts)	40 %
Marais	60 %
Montagne	50 %
Haute mer	20 %
Forêt dense	70 %
Jungle	80 %

Tableau 82 : AJUSTEMENTS AUX CHANCES DE SE PERDRE

Environnement	Ajustement
Aucun point de repère*	+50
Obscurité	+70
Ciel couvert	+30
Navigateur avec le groupe	-30
Point de repère aperçu	-15
Guide local	Variable**
Piste médiocre	-10
Pluie	+10
Itinéraire reçu	Variable**
Brume ou brouillard	+30

* Par exemple, si les personnages naviguent en haute mer et ne voient plus la terre ferme.

** L'utilité d'un itinéraire et les connaissances d'un guide restent à la discrétion du MD. Ils peuvent se révéler extrêmement utiles, mais peuvent parfois compliquer affreusement la situation pour les PJs.

Que faire des personnages perdus?

Les vérifications ne sont plus nécessaires dès qu'un groupe d'aventuriers est perdu : ceux-ci restent perdus jusqu'à ce qu'ils se retrouvent en territoire connu (ou jusqu'à ce qu'ils rencontrent quelqu'un qui peut les aider).

Ne dites surtout pas aux joueurs que leurs personnages se sont perdus! Laissez-les plutôt penser qu'ils sont sur la bonne voie et faites dévier lentement les personnages. Ceux-ci réaliseront eux-mêmes que quelque chose ne va pas, généralement lorsqu'ils n'arrivent pas à la destination prévue.

Prenons pour exemple notre même groupe d'aventuriers, qui suivent maintenant une mauvaise piste serpentant entre des collines légèrement boisées, avec l'intention d'atteindre un petit village à trois jours de marche vers l'ouest. Le premier jour, ils ont la bonne idée de prendre un point de repère : un pic rocheux situé à l'ouest de leur position. Leurs chances de se perdre sont de 15 % : 40 % pour le terrain (collines boisées), moins 15 % pour le repère, moins 10 % pour la piste. Le MD lance les dés et obtient 07 : les personnages se sont perdus, mais ils ne le savent pas encore! Les joueurs ont précisé au MD que leurs personnages se dirigent vers l'ouest en se fiant au pic rocheux, mais ils ignorent que la piste se dirige en fait légèrement vers le sud-ouest. Plus tard, les personnages prennent un second repère, en ligne droite derrière le premier. Les personnages se croient encore sur la bonne voie, mais ils se dirigent maintenant vers le sud-ouest.

Les personnages vont sans doute comprendre ce qui se passe lorsqu'ils n'atteindront pas le village après trois jours de marche. Ils ne sauront pas à quel moment ils ont dévié durant ces trois jours et seront donc totalement perdus.

Rappelez-vous : le meilleur moyen de ne pas se perdre est de ne pas avoir de destination! Il est évidemment inutile de vérifier si des personnages se sont perdus s'ils n'avaient de toute façon aucune destination précise. Ils peuvent très bien partir à l'aventure pour "voir ce qu'il y a à voir". Quelqu'un qui n'a nulle part où aller et nulle part où revenir ne peut pas se perdre.



Les chapitres précédents ont présenté un système ordonné regroupant règles et informations, mais certaines règles ne peuvent tout simplement pas être classifiés. Certaines sont constamment utilisées durant le jeu, alors que d'autres reflètent des situations extrêmement rares.

Savoir écouter

Après quelques excursions dans un donjon, les aventuriers dégourdis apprennent vite à écouter avec attention. Les bruits fournissent des indices souvent essentiels, avertissant les personnages d'un danger et, parfois, leur indiquant même sa nature. Après avoir imprudemment enfoncé la porte qui menait à un poste de garde rempli d'orques, les personnages voudront sûrement s'arrêter et écouter avant d'essayer la seconde porte...

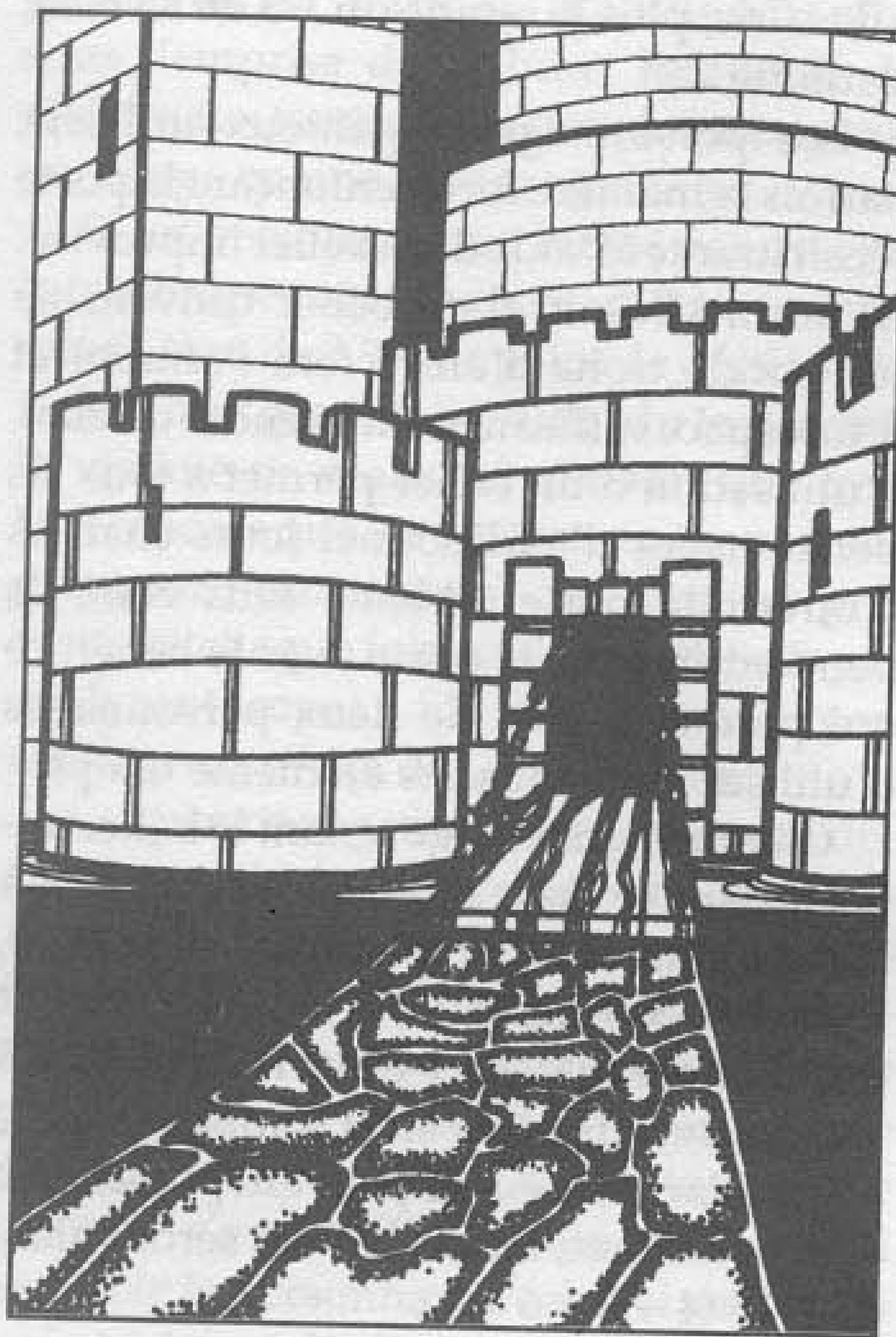
Tous les personnages ont une certaine capacité (variant selon la race) de percevoir un bruit précis, correspondant à la capacité d'un voleur de premier niveau (le voleur peut toutefois choisir d'augmenter ses chances de réussite). Ces capacités, regroupées au Tableau 83, ne représentent pas les chances du personnage d'entendre ce qu'on lui dit ou d'entendre la cloche du guet durant la nuit. Le pourcentage donné ne devrait être utilisé que dans des circonstances extraordinaires ou lorsqu'il est vraiment difficile d'entendre quoi que ce soit.

Dans le tableau, chaque pourcentage est suivi d'un chiffre entre parenthèses, qui représente la même chance de succès sur 1d20. Vous pouvez donc utiliser 1d100 ou 1d20, selon le cas. Un résultat égal ou inférieur au nombre donné indiquera que le personnage a entendu quelque chose.

Tableau 83 : CHANCES D'ENTENDRE UN BRUIT SELON LA RACE

Nain	Elfe	Gnome
15 % (3)	20 % (4)	25 % (5)
Demi-elfe	Petite-gens	Humain
15 % (3)	20 % (4)	15 % (3)

Bien entendu, ces pourcentages représentent des conditions optimales : le personnage tente expressément d'entendre quelque chose, a retiré son casque et reste immobile; ses compagnons ne font aucun bruit. Dans ces conditions, le personnage pourra reconnaître assez facilement la nature du bruit : grognement d'un animal, bruits de pas, paroles (incluant la langue et la race) et parfois même certains mots.



De moins bonnes conditions n'affectent pas les chances d'entendre (qui sont déjà très basses), mais peuvent nuire à la clarté et à la compréhension. L'assourdissement d'un bruit à travers une porte fermée et les échos d'un couloir de pierre, par exemple, permettront à un personnage d'entendre relativement bien, mais l'empêcheront d'identifier un bruit avec précision.

Dans certaines situations, le personnage pourra entendre un murmure, des grognements, des halètements ou même des voix, sans pouvoir en identifier la source; il saura qu'il y a quelque chose un peu plus loin, mais ne saura pas ce que c'est. Dans d'autres situations, les chances d'entendre quoi que ce soit pourraient bien être compromises. Les cas extrêmes donneront au MD l'occasion de faire un peu de désinformation : un parler guttural pourrait ressembler à des grognements, et la plainte du vent pourrait être confondue avec un cri.

Le Tableau 83 sera parfois utilisé dans les cas où le personnage n'essaie pas spécifiquement d'entendre un bruit quelconque. Par exemple, le personnage essaie d'entendre ce que crie le capitaine pirate au milieu de la tempête : il peut voir le capitaine et voit ses lèvres bouger. En fait, le capitaine lui parle peut-être spécifiquement. Pourtant, on devra vérifier à l'aide du tableau si les paroles du capitaine sont couvertes par la fureur de la tempête. Si le personnage était un peu plus près ou si la tempête était un peu moins forte, ou encore si les poumons du capitaine étaient vraiment exceptionnels, les chances d'entendre du personnage seraient plus grandes.

Dans tous les cas, écouter prend du temps. Dans notre exemple, le personnage devra écouter aussi longtemps que parle le capitaine. Écouter dans l'espoir d'entendre un bruit, dans un corridor ou à une porte, demande un round (durant lequel tout le groupe doit rester immobile).

Un personnage peut tenter d'écouter ainsi plusieurs fois de suite, dans l'espoir d'en entendre plus. Toutefois, s'il échoue, il ne pourra rien entendre jusqu'à ce que les conditions s'améliorent (même s'il réussissait le test au round suivant). Le groupe devra se rapprocher ou ouvrir la porte, par exemple, pour permettre un nouvel essai.

Si le test est réussi, le personnage peut continuer à écouter dans l'espoir d'en apprendre plus, ce qui demandera d'autres tests. Il peut alors tenter d'obtenir des informations plus précises : nature des créatures, race, nombre, dans quelle direction, le fait qu'elles s'approchent ou s'éloignent. Le joueur doit préciser la nature de l'information qu'il tente d'obtenir.

Les joueurs réaliseront vite que cette méthode est très peu fiable dans la plupart des situations. De plus, la capacité d'écoute des voleurs ne devrait pas servir simplement de microphone hypersensible!

Que faire devant une porte

La description d'un personnage comprend un nombre représentant sa capacité d'ouvrir une porte, en fonction de sa Force. Évidemment, il n'est pas nécessaire d'utiliser ce nombre chaque fois que le personnage ouvre la porte de sa chambre ou d'une auberge. Toutefois, certaines portes ne sont pas censées être ouvertes par les personnages...

On peut généralement répartir les portes en trois groupes. Il y d'abord les portes normales, qui sont supposées s'ouvrir lorsqu'elles sont poussées ou tirées. Dans ces cas, le MD qui demande un test chaque fois que les personnages entrent dans une taverne interprète mal la règle.

Le second groupe comprend toutes ces lourdes portes aux ferrures rouillées et au bois vermoulu qu'on retrouve dans les donjons. Ces portes ne s'ouvriront pas sur

une simple poussée : les gonds peuvent être soudés par la rouille, et l'humidité peut faire gonfler le bois jusqu'à ce qu'il bloque la porte dans le cadre. Un test sera donc nécessaire pour les personnages, qui doivent tirer ou pousser de toutes leurs forces pour obtenir un résultat.

Le dernier groupe comprend les portes fermées pour une raison précise. Fermées à clé, barrées ou ensorcellées, de telles portes ne seront vraiment pas faciles à ouvrir.

Tous les personnages ont la possibilité de forcer les portes, mais le MD devra déterminer si cette approche est possible dans la situation. Par exemple, il peut permettre aux joueurs de forcer une porte bloquée par une serrure peu solide ou une barre de fer rouillée. Par contre, une énorme porte de donjon au bois gonflé, bloquée dans son cadre, pourrait bien être impossible à ouvrir par la simple force musculaire: les personnages se jettent contre elle, mais se meurtrissent l'épaule sans résultat. A moins de trouver ou de voler une clé, il faudra crocheter la serrure (ce qui rend les voleurs indispensables dans certaines aventures).

Rappelez-vous que si un monstre a pu ouvrir une porte pour s'enfuir, les personnages devraient pouvoir l'ouvrir avec autant d'aisance. Le mot clé est ici "autant d'aisance" : ce qui était facile pour un ogre ou un troll risque de ne plus l'être pour un gnome ou un petit-homme! De plus, la fréquence à laquelle une porte est ouverte et fermée affectera l'aisance avec laquelle elle bouge.

Si une porte ne s'ouvre pas du premier coup, le personnage peut toujours essayer de nouveau. Il n'y a pas de limite au nombre d'essais, mais chaque essai subséquent réduira les chances du personnage de 1 (il s'épuise un peu plus à chaque essai).

La tactique la plus fréquemment utilisée pour venir à bout des portes récalcitrantes consiste à s'y mettre à plusieurs. Deux personnages peuvent donc tenter de forcer une porte en même temps (s'ils sont plus nombreux, les personnages se marcheront sur les pieds). Les chances d'ouvrir la porte sont accrues de la moitié des chances du personnage le moins fort (les fractions étant arrondies à l'entier suivant). Par exemple, si Ulric peut ouvrir une porte avec 1, 2, 3 ou 4 (sur 1d20) et que Kyrseh le peut avec 1, 2 ou 3, ils pourront ensemble ouvrir une porte avec 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 (le 1-4 de Ulric, plus la moitié du 1-3 de Kyrseh, arrondie à 2).

Les personnages ingénieux utilisent parfois la manière forte, enfonçant la porte récalcitrante à l'aide d'un bélier improvisé. Ils auront besoin d'un bélier convenable (un solide tronc d'arbre fera l'affaire) et d'un espace suffisant pour prendre un élan. L'utilisation d'un bélier permet à tous les personnages d'additionner leurs chances d'ouvrir la porte. Même sans élan, ils peuvent frapper la porte avec le bélier, ce qui permet à plus de deux personnages d'utiliser leurs muscles en même temps.

Chaque personnage tenant le bélier apporte dans ce cas la moitié de ses chances à l'effort général. Par exemple, Ulric (1-4), Kyrseh (1-3), Kaalk (1-6) et Jade (1-2) auront des chances égales à 1-8 sur 1d20 (2 + 2 + 3 + 1) d'ouvrir la porte en la frappant avec le bélier. Par contre, s'ils peuvent prendre un élan et charger, leurs chances seront alors de 1-15 (4 + 3 + 6 + 2).

L'ouverture d'une porte par la forcee présente tout de même des désavantages. Tout d'abord, la porte est détruite et ne peut plus être refermée : si les personnages sont poursuivis, ils ne pourront pas bloquer le passage derrière eux. Si les lieux ne sont pas régulièrement entretenus, le MD devrait noter quelles portes ont été détruites dans la description de sa clé.

De plus, la démolition d'une porte ne se fait pas sans bruit. A moins d'ouvrir la porte du premier coup, il sera donc impossible de surprendre les créatures qui se trouvent derrière. Même s'il n'y a rien de l'autre côté, le bruit alertera les créatures des environs (les créatures intelligentes viendront sans doute voir ce qui se passe). Enfin, le bruit peut attirer des visiteurs désagréables : le MD devrait déterminer si une rencontre aléatoire a lieu (si ces rencontres sont possibles à cet endroit) chaque fois qu'une porte est ouverte par la force. On aura tout de suite compris les avantages du crochetage sur la force brutale...

Portes secrètes et portes cachées

En plus de toutes ces portes "évidentes", les architectes des mondes fantastiques adorent truffer leurs bâtiments de portes secrètes ou dissimulées, dont la complexité variera de la simple ouverture masquée par une tapisserie à la bibliothèque pivotant pour révéler une immense crypte. Seule votre imagination limite les possibilités.

Les portes secrètes nécessitent des règles particulières. En tout premier lieu, on doit les trouver, ce qui ne se fera pas sans un minimum d'efforts (si on la trouvait sans effort, une porte ne serait pas très secrète!). A l'exception des elfes, les personnages doivent rechercher activement une porte secrète pour pouvoir espérer la trouver.

Rechercher une porte secrète dans une section de mur de 5 m prend environ 10 minutes, durant lesquelles les personnages tâtent, tapotent et cognent à la recherche de panneaux coulissants et de leviers secrets. Le temps exact nécessaire devrait varier selon la complexité du mur : un mur de pierres nues sera évidemment examiné beaucoup plus rapidement qu'un mur couvert de bibliothèques, d'ornements et de statues. Un personnage ne peut observer une section donnée qu'une seule fois, mais plusieurs personnages peuvent évidemment observer la même section.

Normalement, en découvrant une porte secrète, le personnage découvrira en même temps le moyen de l'ouvrir; un second jet de dé sera donc inutile. Dans de très rares cas, on réalisera qu'une porte secrète existe (en découvrant son contour, par exemple), sans pourtant savoir comment l'ouvrir. Un jet de dé sera donc nécessaire pour vérifier si le personnage parvient à ouvrir la porte.

Les portes secrètes ne peuvent normalement être forcées, mais on peut tenter de les défoncer à l'aide d'un bélier (les chances normales de succès sont toutefois divisées par deux). En fait, il est bien possible que les personnages puissent voir la porte en action, mais n'aient pas la moindre idée de son fonctionnement: "Vous arrivez juste à temps pour voir le duc Marask, le vampire, s'engouffrer dans un escalier et disparaître derrière la bibliothèque, qui reprend sa place contre le mur." Dans un tel cas, le fait de savoir qu'une porte existe accroîtra de 1 les chances de trouver son mécanisme d'ouverture.

Le MD se facilitera la vie en notant le fonctionnement et le camouflage de chaque porte secrète. Même si ces notes n'affectent pas directement le jeu, elles permettent d'ajouter énormément d'atmosphère à vos parties avec un minimum d'effort. Jugez-en en lisant ces deux commentaires de MD: "Vous avez découvert une porte secrète dans le mur nord." "En tournant la tête du lion de pierre placé près de l'âtre, vous réalisez que les flammes se sont éteintes et

qu'un panneau s'est relevé au fond du foyer."

De plus, la description détaillée de vos portes secrètes rendra les personnages responsables de retenir leur fonctionnement : "Quoi? Tu ne sais plus comment ouvrir cette porte? Pas le choix, tu vas devoir chercher de nouveau!" Utilisé avec modération, ce petit truc impliquera davantage les joueurs dans votre campagne et les encouragera à tracer leurs propres cartes, remplies de détails intéressants.

Les portes cachées sont des portes normales cachées à dessein. Le tapis masque peut-être une trappe, et cette tapisserie sur le mur pourrait dissimuler une porte donnant sur la salle du trône. La porte elle-même est normale et s'ouvre normalement : elle n'est tout simplement pas apparente.

La recherche de portes secrètes révélera automatiquement la présence de portes cachées, qui pourront dès lors être ouvertes normalement. Un elfe pourra parfois "percevoir" une porte dissimulée (avec un jet de dé positif) sans avoir à la rechercher activement. On ne sait pas trop comment cela est possible : on a avancé que les elfes pouvaient percevoir de subtiles variations de température en passant près d'une porte.

La Lycanthropie

De toutes les afflictions qui peuvent accabler un personnage, nulle n'est aussi crainte que la lycanthropie. Bien qu'on l'ait souvent décrite comme une maladie, il s'agit plutôt d'un état naturel ou d'une malédiction, selon le cas. Quoi qu'il en soit, les sorts *Guérison des Maladies* n'ont aucun effet sur elle. Libérer un personnage des tourments de la lycanthropie demandera donc plus d'efforts qu'un simple lancer de sort.

La vraie lycanthropie n'est ni une malédiction, ni une maladie contagieuse, mais bien la capacité que possèdent les membres de certaines espèces de se transformer à volonté en animaux. La capacité de transformation des vrais lycanthropes n'est donc aucunement limitée par des phénomènes extérieurs, comme l'obscurité et les phases de la lune. On voit donc également qu'un PJ ne peut souffrir de vraie lycanthropie : il s'agit uniquement d'un pouvoir inné chez certaines espèces.

Toutefois, un vrai lycanthrope peut transmettre une maladie contagieuse à sa victime. Cette capacité est à la source des terribles loups-garous des légendes. Lorsqu'elle en est frappée, la victime tombe sous l'emprise de la lune, incapable de résister aux forces qui la transforment pour un temps en une bête sanguinaire.

Si un personnage est blessé par un vrai lycanthrope, ses chances d'être "contaminé" sont de 1 % par point de dégât subi. Le MD doit garder le résultat du test secret, la victime ne réalisant son sort que trop tard (encore que les personnages prudents prennent normalement des mesures préventives chaque fois qu'ils sont blessés par un lycanthrope). S'il est atteint, le personnage souffrira de la malédiction.

Les personnages maudits subissent durant les nuits de pleine lune une transformation incontrôlable (qui se produit également durant les nuits suivant et précédant la pleine lune). La transformation se produit dès le lever de la lune et dure jusqu'à son coucher. Durant toute cette période, c'est le MD et le non le joueur qui contrôle le personnage : celui-ci ne découvrira qu'au matin les terribles méfaits dont il s'est rendu coupable sous le contrôle de la malédiction.

Durant la transformation, la Force du personnage est temporairement accrue à 19, ce qui lui permettra normalement de s'échapper en rompant ses liens ou en pliant les barreaux de sa cellule. Durant cette période, sa Classe d'Armure, son nombre d'attaques, son déplacement et ses défences sont identiques à ceux du type de lycanthrope qui l'avait blessé.

Par contre, son intelligence et son alignement sont écrasés par un terrible besoin de tuer : il chasse et tue tout au long de la nuit et prend le plus souvent pour victimes des gens qu'il connaît dans sa vie normale. Plus forts sont les liens qui l'unissent à sa future victime (l'amour comme la haine), plus grandes sont les chances qu'il tentera de la trouver et de la tuer.

Rappelez-vous que tant que dure la transformation, le joueur n'a aucun contrôle sur les actions de son personnage. De plus, ses compagnons ne pourront pas le reconnaître, à moins qu'ils n'identifient un effet personnel lui appartenant.

Au coucher de la lune, le personnage reprend sa forme normale (parfois à son grand embarras, si par exemple la bête n'avait que faire de vêtements...) et 10 % à 60 % (1d6 x 10) des blessures qu'il a subies durant la nuit se cicatrisent immédiatement. Même si le personnage sait (ou se doute) qu'il a fait quelque chose de terrible durant la nuit, il n'aura aucun souvenir précis des événements. Les personnages bons seront tourmentés à l'idée d'avoir tuer; les paladins découvriront avec horreur qu'ils ont temporairement perdu la grâce.

Tirer un personnage des griffes de la lycanthropie se révélera beaucoup plus difficile qu'on ne le pense. Un sort *Guérison des Maladies* n'aura aucun effet. Un sort *Délivrance de la Malédiction* donnera au personnage la possibilité d'un jet de sauvegarde, mais le sort doit être utilisé alors que le personnage est transformé. Si celui-ci réussi un jet de sauvegarde contre la Métamorphose, la malédiction est brisée et n'affectera plus le personnage (à moins, évidemment, qu'il ne soit de nouveau blessé par un lycanthrope).

Les autres maladies magiques

La lycanthropie n'est qu'une des maladies pouvant affliger les personnages : les rats transmettent plusieurs maladies souvent contagieuses, alors que les momies transmettent le terrible toucher pourrissant. Toutes ces affections sont décrites dans le *Bestiaire Monstrueux*. Il est toutefois essentiel que le MD puisse distinguer les maladies normales des maladies magiques.

Une maladie normale, aussi exotique ou fantastique qu'elle soit, est transmise par des moyens connus dans notre propre univers : germes, moustiques, rats ou chiens enragés, etc. Une telle maladie serait donc théoriquement traitable par des moyens connus dans notre propre monde (encore que le traitement puisse être inconnu dans votre univers fantastique).

Une maladie magique, comme le toucher pourrissant, a une cause magique qui échappe à la compréhension humaine. Elle ne peut donc être traitée par des moyens conventionnels.

Le MD doit bien comprendre la distinction entre ces deux types de maladie. Il pourra ainsi décider des effets des traitements et des potions disponibles.

Les plans d'existence

Votre campagne et celle de votre meilleur ami ne sont pas les seuls univers possibles dans le jeu AD&D. En fait, il y en a autant qu'il y a de MD. Si votre univers est calqué sur l'Europe de l'Ouest médiévale, que peut-il bien y avoir d'autre?

- Une campagne en Italie à la fin du Moyen-Age, dans laquelle les personnages rencontrent les artistes et les souverains les plus fameux de l'époque.

• Une campagne au Japon médiéval, avec des créatures, des croyances et des personnages orientaux.

• Un pays similaire à l'Égypte ancienne, au sommet de sa gloire durant l'âge de bronze.

• Une campagne se déroulant entièrement dans un monde souterrain, où les nains sont en guerre perpétuelle avec les orques.

• La lugubre et mystérieuse Europe de l'Est, remplie de châteaux en ruines, de paysans moroses et de monstres à la fois courtois et bestiaux (inspirez-vous des très vieux films d'horreur).

• Un univers vraiment fantastique, où les machines à vapeur sont mues par des génies, les dirigeables par des élémentaux et le télégraphe par des sorts.

• Un archipel tropical où tous les déplacements se font par pirogue, entre des îles abritant des civilisations perdues, des cannibales et des bêtes géantes.

• L'Afrique à l'époque de ses grands empires, où de puissants royaumes résistent aux tentatives de conquête d'explorateurs étrangers.

• Une campagne basée sur l'oeuvre d'un auteur, comme *La mort d'Arthur* de sir Thomas Mallory, ou encore sur les sagas islandaises.

On voit que les possibilités sont infinies. Mais comment donner à tous ces univers une certaine cohérence? Dans l'univers de AD&D, il existe suffisamment de plans d'existence pour permettre à tous ces univers de coexister.

Chaque plan est un univers, un lieu d'existence à part entière, distinct des autres plans et possédant ses propres lois physiques, qualités et propriétés. La structure des plans échappe à notre compréhension limitée de l'espace et des dimensions. Le résumé qui suit donne une idée générale de cette structure. On trouvera des informations plus détaillées à ce sujet dans les autres manuels de AD&D.

Comme les plans n'ont pas de formes ou de dimensions, on ne peut tracer une carte illustrant leur agencement. Toutefois, il existe une structure et une organisation qu'on peut raisonnablement concevoir comme une série de sphères imbriquées les unes dans les autres.

Les Plans Primaires

Au centre de toutes les autres sphères se trouvent les *Plans Primaires*, ceux avec lesquels les joueurs sont les plus familiers. Les Plans Primaires comprennent tous les univers ressemblant à la Terre et utilisant à peu de choses près les mêmes lois physiques. Chaque Plan Primaire est différent des autres, mais la plupart des caractéristiques sont identiques. Les habitants d'un Plan Primaire particulier font toujours référence à leur plan comme *le Plan Primaire.*

Les Plans Éthérés

Chaque Plan primaire est entouré d'un *Plan Éthéré* formé de protomatière, où rien n'est solide.

On trouve parfois dans ces plans de petites pochettes (ou îlots) de matière appelées demi-plans, souvent créées par des magiciens ou des technologues extrêmement puissants, ou encore par des demi-dieux.

Les Plans Intérieurs

En utilisant l'analogie des sphères, on peut dire que les *Plans Intérieurs* englobent les Plans Primaires et Éthérés. Les Plans Intérieurs constituent les principales unités servant à construire tous les univers et comprennent les Plans Élémentaires, para-élémentaires et quasi-élémentaires, ainsi que les Plans d'Énergie. Les Plans Élémentaires sont les pierres de construction de la matière : Air, Eau, Feu et Terre. Les points de rencontre des Plans Élémentaires forment les Plans para-élémentaires : Fumée, Glace, Vase et Magma. Les Plans d'Énergie comprennent le Plan Positif (également appelé Plan de la vie) et le Plan Négatif (la source de l'entropie). Les Plans quasi-élémentaires se trouvent à la rencontre des Plans Élémentaires et des Plans d'Énergie : Foudre, Vapeur, Minéraux et Radiance autour du Plan Positif; Sel, Vide, Cendre et Poussière autour du Plan Négatif. Plusieurs de ces plans sont peuplés de créatures puissantes qui sont parfois conjurées sur les Plans Primaires à l'aide de sorts ou d'objets magiques.

Le Plan Astral

Le *Plan Astral* englobe les Plans Intérieurs. Comme les Plans Éthérés, il sert de pont entre les différentes réalités, en reliant chaque Plan Primaire aux Plans Extérieurs et aux autres Plans Primaires (on voyage d'un Plan Primaire à un autre en traversant le Plan Astral, et non les Plans Éthérés).

Le Plan Astral est un lieu aride comprenant peu de matière solide. Les seuls objets qu'on y trouve sont les ficelles argentées, liens psychiques reliant les voyageurs à leur plan d'origine et leur permettant de revenir un jour chez eux.

Les Plans Extérieurs

Les *Plans Extérieurs*, parfois appelés Plans de puissance, englobent tous les autres plans. On en connaît 17, mais il pourrait bien y en avoir d'autres. On ne peut les atteindre qu'à travers le Plan Astral ou en utilisant de puissants sorts.

Chaque Plan Extérieur est unique. Certains ressemblent aux Plans Primaires; d'autres ont une apparence et des lois physiques totalement différentes de ce que connaissent les personnages. La magie fonctionne différemment dans chacun de ces plans.

Les Plans Extérieurs sont peuplés de créatures qui leur sont propres et d'êtres extrêmement puissants (dieux, déesses et demi-dieux). C'est également là que reposent les âmes de toutes les créatures intelligentes des Plans Primaires. Les Plans Extérieurs ont été nommés par les humains :

Nirvana	Arcadie
Sept ciels	Paradis jumeaux
Champs-Élisées	Les Grands terrains de chasse
Olympe / Arvandor	Gladsheim
Les Limbes	Pandémonium
L'Abysse	Tartare
Hadès	Géhenne
Les Neuf enfers	Achéron
L'Opposition concordante	

Ces noms ne se retrouvent pas nécessairement dans tous les mondes et tous les Plans Primaires. En fait, comme les plans n'ont ni formes ni dimensions, il est bien possible que des peuples différents, dans la même campagne, aient des conceptions tout à fait différentes de la structure des plans.

Par exemple, les habitants d'un monde de style oriental ne verraient pas les plans extérieurs comme des régions séparées, mais plutôt comme une seule masse dans laquelle sont dispersées les différentes sections de la Bureaucratie Céleste. L'Empereur Céleste résiderait dans un plan, alors que son secrétaire d'État en occuperait un autre.

Les habitant d'une terre nordique, par contre, considèreraient que le Plan de Gladsheim domine tous les autres, en raison de l'importance qu'ils accordent aux êtres qui l'occupent. Tous ces détails restent bien sûr à votre discrétion, en tant que MD. Vous pourrez modifier les différents plans en fonction des besoins de votre campagne.

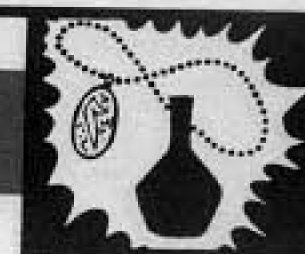


Tableau 84 : TYPES DE TRÉSOR

Type de trésor	Cuivre	Argent	Or	Platine ou électrum	Pierres précieuses	Objets d'art	Objets magiques
TRÉSORS TROUVÉS DANS LES TANIERES							
A	1 000-3 000 25 %	200-2000 30 %	1 000-6 000 40 %	300-1800 35 %	10-40 60%	2-12 50 %	N'importequels 3 30 %
B	1 000-6 000 50 %	1 000-3000 25 %	200-2 000 25 %	100-1 000 25 %	1-8 30%	1-4 20 %	Arme Armure 10 %
C	1 000-6 000 20 %	1 000-6000 30 %	— —	100-600 10 %	1-6 25 %	1-3 20%	N'importe quels 2 10 %
D	1 000-6 000 10 %	1 000-10000 15 %	1 000-3 000 50 %	100-600 15 %	1-10 30%	1-6 25 %	N'importe quels 2 + 1 potion 15 %
E	1 000-6 000 5 %	1 000-10000 25 %	1 000-4 000 25 %	300-1800 25 %	1-12 15%	1-6 10 %	N'importe quels 3+1 parchemin 25 %
F	— —	3 000-18 000 10 %	1 000-6000 40 %	1 000-4 000 50 %	2-20 20 %	1-8 10%	N'importe quels 5 sauf armes 30 %
G	— —	— —	2 000-20 000 50 %	1 000-10 000 50 %	3-18 30 %	1-6 25 %	N'importequels 5 35%
H	3 000-18 000	2 000-20000 25 %	2 000-20 000 40 %	1 000-8 000 40 %	3-30 50 %	2-20 50%	N'importe quels 6 15 %
I	— —	— —	—	100-600 30 %	2-12 55 %	2-8 50 %	N'importe quel 1 15 %
TRÉSORS INDIVIDUELS ET DE PETITES TANIERES							
J	3-24	—	—	—	—	—	—
K	—	3-18	—	—	—	—	—
L	—	—	—	2-12	—	—	—
M	—	—	2-8	—	—	—	—
N	—	—	—	1-6	—	—	—
O	10-40	10-30	—	—	—	—	—
P	—	10-60	—	1-20	—	—	—
Q	—	—	—	—	1-4	—	—
R	—	—	2-20	10-60	2-8	1-3	—
S	—	—	—	—	—	—	1-8 potions
T	—	—	—	—	—	—	1-4 parchemins
U	— —	— —	— —	— —	2-16 90 %	1-6 80 %	N'importe quel 1 70 %
V	—	—	—	—	—	—	N'importe quels 2
W	— —	— —	5-30 —	1-8 —	2-16 60 %	1-8 50 %	N'importe quels 2 60 %
X	—	—	—	—	—	—	N'importe quelles 2 potions
Y	—	—	200-1 200	—	—	—	—
Z	100-300 —	100-400 —	100-600 —	100-400 —	1-6 55 %	2-12 50 %	N'importe quels 3 50 %

* Choix du MD

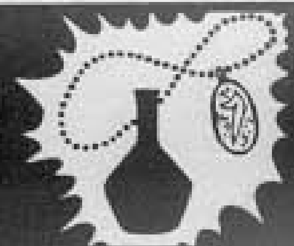
Retrouvez d'abord dans la table la lettre correspondant au type de monstre (donnée dans sa description). Sur la rangée correspondant à la lettre, chaque colonne donne les chances (en pourcentages) de trouver ce type de trésor et les quantités trouvées. Les trésors pour lesquels il n'y a aucun pourcentage sont automatiquement présents : vous pouvez soit décider que ce trésor particulier est présent, soit déterminer le résultat à l'aide des dés.

La première partie de la table (lettres A à I) regroupe les trésors trouvés uniquement dans les repaires. Ces trésors de bonne taille sont accumulés par des créatures sociales (humains, orques, hobgobelins, etc.) ou par les créatures connues pour leur amour des trésors (surtout les dragons).

La seconde partie de la table regroupe les trésors (beaucoup plus petits) appartenant aux individus intelligents ou trouvés dans les repaires des créatures d'intelligence animale. Les créatures transportent rarement beaucoup d'argent sur elles, alors que les créatures peu intelligentes ne l'accumulent tout simplement pas. Si le trésor d'un individu ou d'un petit repaire mériterait d'être plus grand, on peut grouper plusieurs petites entrées pour créer un trésor plus important.

Pièces de monnaie

Un trésor composé de pièces de monnaie est normalement contenu dans des sacs ou des coffres (sauf s'il a été accumulé par une créature non intelligente). Indépendamment du métal utilisé, 100 pièces de monnaie pèsent normalement un kilo.



Gemmes

La valeur de chaque gemme trouvée (ou groupe de gemmes) est déterminée à l'aide du Tableau 85, qui donne la valeur de base de chaque gemme et sa classification générale. La valeur des pierres non taillées est réduite à 10 % de la valeur donnée dans le tableau.

Tableau 85 : TABLE DES GEMMES

Résultat sur 1d100	Valeur de base	Classe
01-25	10 p.o.	Ornementale
26-50	50 p.o.	Semi-précieuse
51-70	100 p.o.	De fantaisie
71-90	500 p.o.	Précieuse
91-99	1 000 p.o.	Gemme
00	5 000 p.o.	Joyau

De plus, il y a 10 % de chances qu'une pierre vaille plus ou moins que sa valeur normale (assumez que 10 % de toutes les pierres trouvées sont anormales). Le Tableau 86 permet de déterminer la variation.

Tableau 86 : VARIATIONS DES GEMMES

Résultat sur 1d6	Variation
1	La valeur de la pierre augmente d'un niveau. Lancez le dé de nouveau, en ignorant tous les résultats sauf 1.*
2	La valeur de base est doublée.
3	La valeur de base augmente de 10 à 60 %.
4	La valeur de base décroît de 10 à 40 %.
5	La valeur de base est réduite de moitié.
6	La valeur de la pierre décroît d'un niveau. Lancez le dé de nouveau, en ignorant tous les résultats sauf 6.**

* Après 5 000 p.o., la valeur de base est doublée chaque fois. Aucune pierre ne peut valoir plus de 100 000 p.o..

** Sous 10 p.o., la valeur de base décroît à 5 p.o., 1 p.o., 5 p.a. et 1 p.a. Aucune pierre ne peut valoir moins de 1 p.a. Aucune pierre de peut descendre de plus de cinq niveaux par rapport à sa valeur initiale.

Vous pouvez très bien décrire les pierres par leur seule valeur ("Tu as trouvé une gemme de 50 p.o.") Toutefois, vous rendrez le jeu plus vivant en donnant le nom et la couleur de chaque pierre trouvée. La liste qui suit donne la description de différentes catégories de pierres précieuses.

Pierres ornementales

Azurite : Bleu profond tacheté, opaque

Agate marbrée : Rayures brunes, bleues, rouges et blanches

Quartz bleu : Bleu pâle, transparent

Oeil d'agate : Cercles gris, blancs, bruns, bleus et verts

Hématite : Gris foncé

Lapis-lazuli : Bleu d'azur moucheté de jaune

Malachite : Rayures vert pâle et vert foncé

Agate mousseuse : Rose et jaune pâle, avec des taches vertes ressemblant à de la mousse

Obsidienne : Noir d'encre

Rhodochrosite : Rose pâle

Agate oeil de tigre : Brun doré strié de bandes plus foncées

Turquoise : Bleu marine

Pierres semi-précieuses

Jaspe sanguin : Vert à taches rouges

Carnélian : Orange à brun-rouge

Chalcédonie : Blanc

Chrysoprase : Vert pomme à vert émeraude, translucide

Citrine : Jaune brunâtre, pâle

Jaspe : Vert, rouge, brun ou noir

Pierre de lune : Blanche avec des reflets bleu pâle

Onyx : Bandes concentriques noires et blanches

Cristal de roche : Clair et transparent

Sardonyx : Bandes rouges et blanches

Quartz enfumé : Gris pâle, jaune, brun ou bleu

Étoile rose : Rose fumé avec un centre étoilé blanc

Zircon : Bleu marine, clair

Pierres de fantaisie et pierres précieuses

Ambre : Jaune doré, transparent (100 p.o.)

Alexandrite : Vert foncé (100 p.o.)

Améthyste : Cristal violet (100 p.o.)

Aigue-marine : Bleu vert, pâle (500 p.o.)

Chrysobéryl : vert ou vert jaunâtre (100 p.o.)

Corail : Rose à cramoisi (100 p.o.)

Grenat : Rouge profond à violet (100-500 p.o.)

Jade : Vert pâle à foncé ou blanc (100 p.o.)

Jais : Noir profond (100 p.o.)

Perle : De blanc à noir, en passant par le rose (100-500 p.o.)

Péridot : Vert olive (500 p.o.)

Spinelle : Rouge, brun-rouge ou bleu profond (100-500 p.o.)

Topaze : Jaune dorée, transparente (500 p.o.)

Tourmaline : Vert, bleu, brun ou rouge pâles (100 p.o.)

Gemmes et joyaux

Opale noire : Vert foncé avec marbrures noires et mouchetures dorées (1, 000 p.o.)

Saphir noir : Noir profond avec éclats (5, 000 p.o.)

Diamant : Bleu pâle, bleu profond, jaune ou rose, transparent (5, 000 p.o.)

Émeraude : Vert brillant (5, 000 p.o.)

Opale de feu : Rouge ardent (1, 000 p.o.)

Jacinthe : Orange ardent (5, 000 p.o.)

Opale : Bleu pâle avec marbrures vertes et dorées (1, 000 p.o.)

Améthyste d'Orient : Violet profond (1, 000 p.o.)

Émeraude d'Orient : Vert foncé (5, 000 p.o.)

Topaze d'Orient : Jaune ardent (1, 000 p.o.)

Rubis : Cramoisi, clair à profond (5, 000 p.o.)

Saphir : Bleu clair à bleu moyen (1, 000 p.o.)

Rubis étoilé : Rubis translucide avec étoile blanche (5, 000 p.o.)

Saphir étoilé : Bleu translucide avec étoile blanche (5, 000 p.o.)

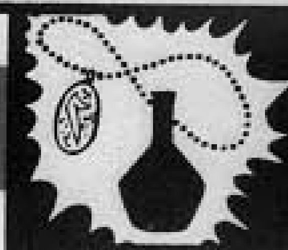
Objets d'art

Cette catégorie comprend tous les petits objets qui rendent la vie plus agréable : les bijoux, les verres de cristal, les statuettes, les tabatières en bois travaillé, les sculptures, etc. Le Tableau 87 permettra d'en déterminer la valeur.

Table 87 : OBJETS D'ART

Résultat sur 1d100	Valeur
01-10	10-100 p.o.
11-25	30-180 p.o.
26-40	100-600 p.o.
41-50	100-1, 000 p.o.
51-60	200-1, 200 p.o.
61-70	300-1, 800 p.o.
71-80	400-2, 400 p.o.
81-85	500-3, 000 p.o.
86-90	1, 000-4, 000 p.o.
91-95	1, 000-6, 000 p.o.
96-99	2, 000-8, 000 p.o.
00	2, 000-12, 000 p.o.

Le MD devrait nommer chaque objet trouvé par les PJs, ce qui aidera les joueurs à se représenter exactement ce qu'ils ont trouvé.



Tableaux d'objets magiques

Autant que possible le MD devrait sélectionner lui-même les objets magiques qui pourront être trouvés durant sa campagne. Toutefois, il pourra arriver qu'il a des tâches bien plus urgentes sur les bras. Pour déterminer au hasard la nature d'un objet magique trouvé durant le jeu, lancez 1d20 et consultez le Tableau 88, qui renvoie aux catégories spécifiques décrites dans les Tableaux 89 à 108.

Les objets qui sont suivis dans les tables par une classe de personnage ne sont utilisables que par des personnages appartenant à cette classe.

Note : *Valeur en PX* représente le nombre de points d'expérience obtenus par le personnage lorsqu'il fabrique cet objet.

Tableau 88 : OBJETS MAGIQUES

Résultat sur 1d20	Catégorie
01-20	Potions et huiles
21-35	Parchemins
36-40	Anneaux
41	Bâtonnets
42	Bâtons
43-45	Baguettes
46	Magies diverses : Livres et tomes
47-48	Magies diverses : Joyaux et bijoux
49-50	Magies diverses : Manteaux et robes
51-52	Magies diverses : Bottes et gants
53	Magies diverses : Ceintures et casques
54-55	Magies diverses : Sacs et bouteilles
56	Magies diverses : Poudres et pierres
57	Magies diverses : Objets domestiques et outils
58	Magies diverses : Instruments de musique
59-60	Magies diverses : Les inclassables
61-75	Armures et boucliers
76-100	Armes

Après avoir déterminé la catégorie générale, le MD peut choisir un objet dans le tableau appropriée ou le déterminer au hasard avec 1d20. Certaines tableaux sont divisées en plusieurs sous-tableaux auxquelles est associé un groupe de résultats sur 1d6. Pour choisir un sous-tableau, vérifiez le type de dé noté entre parenthèses après le titre du tableau; lancez le dé approprié et trouvez le sous-tableau correspondant au résultat.

Par exemple, on trouve la mention d6 après le titre de le tableau Potions et huiles; vous devez donc lancer un dé à six faces pour déterminer quel tableau (A, B ou C) sera utilisée. Un 2 indiquera le sous-tableau A (on note les chiffres 1-2 après son titre), alors qu'un 6 indiquera le sous-tableau C (5-6). Lancez ensuite 1d20 pour déterminer dans le tableau la nature exacte de l'objet trouvé et consultez sa description détaillée à l'Annexe 3.

Tableau 89 : POTIONS ET HUILES (D6)

Sous-tableau A (1-2)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Clairaudience	250
2	Clairvoyance	300
3	Contrôle des Animaux*	250
4	Contrôle des Dragons*	700
5	Diminution	300
6	Élixir de Santé	350
7-8	Élixir de Folie**	—
9	Élixir de Jouvence	500
10	Escalade	300
11	ESP	500
12	Forme Gazeuse	300
13-14	Grands Soins	400
15	Haleine Ardente	400
16	Résistance au Feu	250
17-18	Tromperie**	—
19	Vol	500
20	Choix du MD	—

Sous-tableau B (3-4)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Contrôle des Géants*	600
2	Contrôle des Humains*	500
3	Croissance	250
4	Force des Géants (Combattant)	550
5	Héroïsme (Combattant)	300
6	Invisibilité	250
7	Invulnérabilité (Combattant)	350
8	Lévitation	250
9	Longévité	500
10	Huile Anti-Acides	500
11	Huile de Désenchamtement	750
12	Huile Éthérée	600
13	Huile de Feux Ardents	500
14	Huile de Fort Assaut	750
15	Hulie de Glisse	400
16	Huile d'Invulnérabilité aux Éléments*	500
17	Huile de Maladresse**	—
18-19	Soins	200
20	Choix du MD	—

Sous-tableau C (5-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Contrôle des Morts-Vivants	700
2	Contrôle des Plantes	250
3	Détection des Trésors	600
4	Eau Pure	200
5	Éclat Irisé	200
6	Hâte	200
7	Huile d'Éternité	500
8	Métamorphose	200
9	Philtre d'Amour	200
10	Philtre de Bègue Balbutieur**	—
11	Philtre d'Oration	500
12	Philtre de Persuasion	400
13-14	Poison**	—
15	Respiration Aquatique	400
16-17	Super-héroïsme (Combattant)	450
18	Ventiloquie	200
19	Vitalité	300
20	Choix du MD	—

* Le type de créature affecté peut être déterminé par les dés. Voir la description de l'objet pour plus d'information.

** Le MD ne devrait pas révéler la nature exacte de la potion.

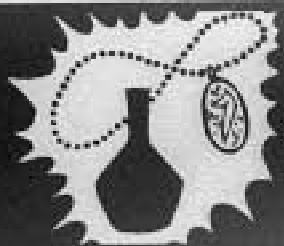
Tableau 90 : PARCHEMINS (D6)

Sous-tableau A (1-4)

Résultat sur 1d20	Objet*	Niveaux
1-3	1 sort	1-4
4-5	1 sort	1-6
6	1 sort	2-9 (2-7**)
7	2 sorts	1-4
8	2 sorts	2-9 (2-7**)
9	3 sorts	1-4
10	3 sorts	2-9 (2-7**)
11	4 sorts	1-6
12	4 sorts	1-8 (1-6**)
13	5 sorts	1-6
14	5 sorts	1-8 (1-6**)
15	6 sorts	1-6
16	6 sorts	3-8 (3-6**)
17	7 sorts	1-8
18	7 sorts	2-9 (2-7**)
19	7 sorts	4-9 (4-7**)
20	Au choix du MD	—

* Voir la page 166 pour déterminer si le parchemin contient des sorts de magicien ou de prêtre.

** La colonne *Niveaux* indique la limite des niveaux de sort pour le parchemin. Les astérisques doubles (**) servent aux sorts de prêtre.



Sous-tableau B (5-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Carte	—
2	Parchemin Maudit	—
3	Protection- Acides	2 500
4	Protection - Eau	1 500
5	Protection - Électricité	1 500
6-7	Protection - Élémentaux	1 500
8	Protection - Feu	2 000
9	Protection - Froid	2 000
10	Protection - Gaz	2 000
11-12	Protection - Lycanthropes	1 000
13	Protection - Magie	1 500
14	Protection - Morts-Vivants	1 500
15	Protection - Pétrification	2 000
16	Protection - Plantes	1 000
17	Protection - Poisons	1 000
18	Protection - Possession	2 000
19	Protection - Souffles de Dragon	2 000
20	Choix du MD	—

La valeur en points d'expérience pour un parchemin de sorts est égale au total des niveaux de sort contenus sur le parchemin, multiplié par 100.

Tableau 91 : ANNEAUX (D6)

Sous-tableau A (1-4)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Action Libre	1 000
2	Amitié avec les Animaux	1 000
3	Bouclier Mental	500
4	Caméléon	1 000
5	Clignotement	1 000
6	Commande des Élémentaux	5 000
7	Conjuration de Djinns*	3 000
8	Contradiction	—
9	Contrôle des Mammifères*	1 000
10	Feuille Morte	1 000
11	Influence Humaine	2 000
12	Invisibilité	1 500
13	Maladresse	—
14	Protection	1 000**
15	Résistance au Feu	1 000
16-17	Saut	1 000
18-19	Tromperie	—
20	Choix du MD	—

Sous-tableau B (5-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Chaleur	1 000
2	des Arcanes* (Magicien)	4 000
3	Étoiles Filantes	3 000
4	Grand Bélier*	750
5	Nage	1 000
6	Marche des Ondes	1 000
7	Poigne Électrique	1 000
8-9	Protection	1 000**
10	Rayons X	4 000
11	Régénération	5 000
12	Retour de Sorts	2 000
13	Sorts	2 500
14	Subsistance	500
15	Télékinésie*	2 000
16	Vérité	1 000
17	Faiblesse	—
18	Souhaits*	5 000
19	Trois Souhaits	3 000
20	Choix du MD	—

* La puissance de ces anneaux est limitée par le nombre de charges disponibles.
** Par + 1 de protection.

Tableau 92 : BATONNETS

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1-2	Absorption (Prêtre, Magicien)	7 500
3-4	Annulation	10 000
5-6	Châtiment (Prêtre, Magicien)	4 000
7	Fléaux d'Armes	2 000
8	Passage	5 000
9	Puissance Altière (Combattant)	6 000
10	Rsurrection (Prêtre)	10 000
11-12	Sécuroté	3 000
13	Séduction (Prêtre, Magicien, Roublard)	5 000
14	Splendeur	2 500
15	Suzeraineté	8 000
16-17	Terreur	3 000
18-19	Vigilance	7 000
20	Choix du MD	—

Tableau 93 : BATONS

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Commandement (Prêtre, Magicien)	5 000
2-3	Contrecoup (Prêtre, Magicien)	6 000
4-5	Flétrissement	8 000
6	Foudre et Tonnerre	8 000
7-8	Fronde (Prêtre)	2 000
9	Grandes Forêts (Druide)	8 000
10-11	Javelot	1 000*
12	Mage (Magicien)	15 000
13-14	Masse d'Armes	1 500
15	Nuée d'Insectes (Prêtre, Magicien)	100**
16	Puissance (Magicien)	12 000
17	Serpent (Prêtre)	7 000
18-19	Soins (Prêtre)	6 000
20	Choix du MD	—

* Par + 1 de puissance
** Par charge

Tableau 94 : BAGUETTES

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Altération de la Taille	3 000
2	Conjuration (Magicien)	7 000
3	Détection de l'Ennemi	2 000
4	Deetection de la Magie	2 500
5	Détection des Métaux et Minéraux	1 500
6	Effroi (Prêtre, Magicien)	3 000
7	Extinction	1 500
8	Feu (Magicien)	4 500
9	Foudre (Magicien)	4 000
10	Givre (Magicien)	6 000
11	Illumination	2 000
12	Illusion (Magicien)	3 000
13	Localisation des Trappes et Portes Secrètes	5 000
14	Métamorphose (Magicien)	3 500
15	Négation	3 500
16	Paralysie (Magicien)	3 500
17	Prodigieuse	6 000
18	Projectiles Magiques	4 000
19	Terre et Pierre	1 000
20	Choix du MD	—



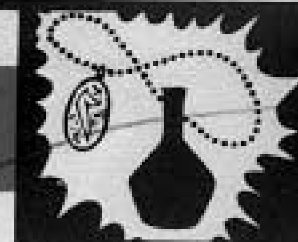


Tableau 95 :MAGIE DIVERSE
Codes, Grimoires, Livres, etc.

d20	Objet	Valeur en PX
1	Code des Conjurations (Magicien)	8 000
2	Code des Voleurs (Roublard)	8 000
3-5	Concordat de Boccob (Magicien)	4 500
6	Grimoire de Compréhension	8 000
7	Grimoire de Sorts Infinis	9 000
8	Grimoire des Vacuités	—
9	Guide d'Utiles Exercices	5 000
10	Livre de l'Exaltation Suprême (Prêtre)	8 000
11	Manuel d'Agilité	5 000
12	Manuel d'Expertise Martiale (Combattant)	8 000
13	Manuel des Golems (Magiciens, Prêtres)	3 000
14	Manuel de Santé Corporelle	5 000
15	Précis d'Autorité et d'Influence	7 500
16	Précis de la Magie d'Argent	8 000
17	Tome de Claire Pensée	8 000
18	Tome des Viles Ténèbres	8 000
19	Traité d'Ineffable Damnation	8 000
20	Choix du MD	—

Tableau 96 :MAGIE DIVERSE
Bijoux, Gemmes, Phylactères (d6)

Sous-Tableau A (1-3)

d20	Objet	Valeur en PX
1	Amulette de Détection Infaillible	—
2	Amulette d'Immunité de la Détection	4 000
3	Amulette des Plans	6 000
4	Amulette de Protection Vitale	5 000
5	Amulette de Vie	200 *
6	Broche Bouclier	1 000
7	Chapelet de Prières (Prêtre)	500 ***
8	Collier d'Adaptation	1 000
9-10	Collier de Projectiles	100 **
11	Collier de Strangulation	—
12	Gemme Étincelante	2 000
13	Gemme de Perspicacité	3 000
14	Gemme de Vision	2 000
15	Grains de Force	200 ch
16	Joyau d'Attaque	—
17	Joyau de Pureté	—
18	Médaillon ESP	2 000
19	Médaillon de Projection des Pensées	—
20	Choix du MD	—

Sous-Tableau B (4-6)

d20	Objet	Valeur PX
1	Broche de Folie	1 500
2	Broche Mortelle	—
3	Broche de Protection	2 500
4	Broche de Rage Ennemie	1 000
5	Broche Anti-Golems	****
6	Fétiche Anti-Poisons	1 500
7	Fétiche de Bonne Santé	1 000
8	Fétiche de Guérison	1 000
9	Fétiche de Putréfaction	—
10	Perle de Puissance (Magicien)	200 *
11	Perle de Sagesse (Prêtre)	500
12	Perle des Sirènes	900
13	Phylactère d'Attraction Monstrueuse (Prêtre)	—
14	Phylactère de la Foi (Prêtre)	1 000
15	Phylactère de Longévité (Prêtre)	3 000
16	Talisman du Mal Ultime (Prêtre)	3 500
17	Talisman de Pure Sainteté	3 500
18	Talisman des Sphères (Magicien)	100
19	Talisman de Zagy	1 000
20	Choix du MD	—

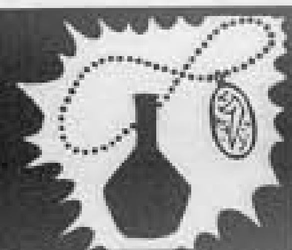
*Par niveau
**Par dé de dégât
*** Par grain spécial
**** Voir la description de l'objet

Tableau 97 :MAGIE DIVERSE
Capes et Robes

d20	Objet	Valeuer enPX
1	Cape d'Araignée	3 000
2	Cape Chauve-Souris	1 500
3	Cape de Déplacement	3 000
4-5	Cape Elfique	1 000
6	Cape Empoisonnée	—
7-9	Cape de Protection	1 000 *
10	Cape de la Raie Manta	2 000
11	Robe des Archimages (Magicien)	6 000
12	Robe de Dissimulation	3 500
13	Robe Étoilée (Magicien)	4 000
14	Robe d'Impuissance (Magicien)	—
15	Robe Scintillante (Magicien, Prêtre)	2 750
16-17	Robe d'Utilité (Magicien)	1 500
18	Robe de Vermine (Magicien)	—
19	Robe d'Yeux (Magicien)	4 500
20	Choix du MD	—

*Par plus





Tableaux de détermination des objets magiques

Tableau 98 : MAGIE DIVERSE: Bottes, Bracelets et Gants

d20	Objet	Valeur en PX
1	Bottes Ailées	2 000
2	Bottes de Danse	—
3	Bottes Efliques	1 000
4	Bottes de Lévitation	2 000
5	Bottes Nordiques	1 500
6	Bottes de Rapidité	2 500
7	Bottes de Sept Lieux	2 500
8	Bottes aux Pas Multiples	1 500
9	Bracelets d'Archer (Combattant)	1 000
10-11	Bracelets de Défense	500 *
12	Bracelets des Jungles	1 000
13	Bracelets de Vulnérabilité	—
14	Gantelets de Dextérité	1 000
15	Gantelets de Maladresse	—
16	Gantelets de Nage et d'Escalade (Combattant, Prêtre, Roublard)	1 000
17	Gantelets des Ogres (Magicien, Prêtre, Roublard)	1 000
18	Gants Anti-Projectiles	1 500
19	Pantoufles d'Araignée	1 000
20	Choix du MD	—

*Par CA inférieure à 10; ainsi CA 6 vaut 2, 000 PX.

Tableau 99 : MAGIE DIVERSE : Ceinturons, Chapeaux, Heaumes

d20	Objet	Valeur en PX
1-2	Ceinturon des Géants (Combattant, Prêtre, Roublard)	2 000
3	Ceinturon d'Hermaphrodite (Combattant, Prêtre, Roublard)	—
4-6	Ceinturon des Nains	3 500
7-9	Ceinturon à Poches	1 000
10	Chapeau de Déguisement	1 000
11	Chapeau de Stupidité	—
12	Heaume d'Alignement Opposé	—
13	Heaume de Brillance	2 500
14-15	Heaume de Compréhension	1 000
16-17	Heaume des Eaux	1 000
18	Heaume de Télépathie	3 000
19	Heaume de Téléportation	2 500
20	Choix du MD	—

Tableau 100 : MAGIE DIVERSES
Bouteilles, Sacs et Contenants Divers

d20	Objet	Valeur en PX
1	Becher de Potions	1,500
2	Bourse d'Accessibilité	1,500
3	Bourse de Bucknard	*
4	Bouteille d'Efrit	9,000
5	Bouteille Fumante	500
6	Carafe d'Eau Infinie	1,000
7	Cruche d'Alchimiste	3,000
8	Flacon de Malédiction	—
9	Flasque de Fer	—
10	Havresac de Heward	3,000
11	Sac à Malice	2,500
12	Sac de Haricots	1,000
13	Sac Dévoreur	—
14-17	Sac Sans Fond	5,000
18	Sac de Transmutation	—
19	Trou Portable	5,000
20	Choix du MD	—

* Voir la description de l'objet.

Tableau 101: MAGIE DIVERSE
Chandelles, Encens, Poudres, Pierres et Onguents

d20	Objet	Valeur en PX
1	Cierge d'Invocation (Prêtre)	1,000
2	Colle Suprême	1,000
3	Encens d'Obsession (Prêtre)	—
4	Encens de Méditation (Prêtre)	500
5	Onguent de Keoghtom	500
6	Pierre Contrôlant les Elémentaux de Terre	1,500
7	Pierre de Grand Poids	—
8	Pierre Philosophale	1,000
9	Pierre Porte-Bonheur	3,000
10	Pierres Ioniques	300*
11	Pigments de Nolzur	500*
12	Poudre à Fumée **	—
13	Poussière d'Apparition	1,000
14	Poussière d'Illusion	1,000
15	Poussière de Disparition	2,000
16	Poussière de Toux et d'Etouffement	500
17	Poussière de Sècheresse	1,000
18	Poussière Sans Trace	—
19	Solvant Universel	1,000
20	Choix du MD	—

* Par pierre ou pot de pigment.
** Cet item est optionnel et ne devrait autorisé que si l'arquebuse existe dans la campagne.

Tableau 102 : MAGIE DIVERSE
Outils et Objets Domestiques

d20	Objet	Valeur en PX
1	Balai Frappeur	—
2	Balai Volant	2,000
3	Bêche d'Excavation Colossale (Combattant)	1,000
4	Brasero Contrôlant les Elémentaux de Feu (Magicien)	4,000
5	Brasero Somnifère (Magicien)	—
6	Corde d'Enchevêtrement	1,500
7-8	Corde d'Escalade	1,000
9	Corde de Constriction	—
10	Cuillère de Murlynd	750
11	Maillet des Titans	4,000
12	Miroir d'Emprisonnement (Magicien)	2,500
13	Miroir d'Opposition	—
14	Miroir de Prouesses Mentales	5,000
15	Pioche des Titans (Combattant)	3,500
16	Scie Fabuleuse	2,000
17	Tapis de Bienvenue (Magicien)	6,500
18	Tapis de Suffocation	—
19	Tapis Volant	7,500
20	Choix du MD	—



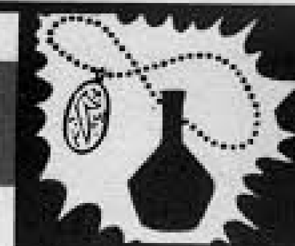


Tableau 103 : MAGIE DIVERSE : Instruments de Musique

d20	Objet	Valeur en PX
1	Carillon d'Immense Faim	—
2	Carillon d'Interruption	2,000
3	Carillon d'Ouverture	3,5000
4	Conque des Tritons (Combattant, Prêtre)	2,000
5	Cor à Bulles	—
6	Cor d'Effondrement	1,500
7	Cor de Brume	400
8	Cor du Valhalla	1,000*
9	Cor du Bien (du Mal)	750
10	Flûte Enchantée	2,000
11	Flûtes de Hantise	400
12	Harpe de Discorde	—
13	Harpe de Séduction	5,000
14	Lyre de Construction	5,000
15	Pipes Obsèdantes	—
16	Pipes Ventriloques	1,000
17	Tambours d'Assourdissement	—
18	Tambours de Panique	6,500
19	Trompe de Destruction	1,000
20	Choix du MD	—

* Seulement si utilisé par un personnage de classe appropriée.

Tableau 104 : MAGIE DIVERSE : Les Bizarreries(d6)

Sous-Tableau A (1-3)

d20	Objet	Valeur en PX
1	Appareil de Kwalish	8,000
2-3	Bateau Pliable	10,000
4	Bol Commandant les Elémentaux d'Eau (Magicien)	4,000
5	Bol de Mort Aqueuse (Magicien)	—
6	Boule de Cristal Hypnotique (Magicien)	—
7-8	Boule de Cristal (Magicien)	1,000
9	Cartes Merveilleuses	-
10	Cube de Force	3,000
11-12	Cube de Résistance au Froid	2,000
13	Encensoir Conjurant des Elémentaux d'Air Hostiles (Magicien)	—
14	Encensoir Contrôlant les Elémenatux d'Air (Magicien)	4,000
15	Forteresse de Daern	7,000
16	Jeu d'Illusions	1,500
17	Seuil Cubique	5,000
18	Yeux de Charme (Magicien)	4,000
19	Yeux Perçants	2,000
20	Choix du MD	—

Sous-Tableau B (4-6)

d20	Objet	Valeur en PX
1	Ailes de Vol	750
2	Bandes de Bilarro	750
3-4	Carquois d'Ehlonna	1,500
5	Cheval de Pierre	2,000
6	Drap de Petitesse	1,500
7-8	Eventail des Vents	500
9-10	Fers de Rapidité	2,000
11	Fers de Zéphir	1,500
12-13	Figurines Enchantées	100*
14	Gri-Gri Emplumé de Quaal	1,000
15	Lentille de Détection	250
16	Puits des Mondes	6,000
17	Sphère d'Annihilation	4,000
18	Yeux d'Aigle	3,500
19	Yeux de Pétrification	—
20	Choix du MD	—

* Par Dé de Vie de la figurine.

Armures et boucliers

Déterminez d'abord le type d'armure à l'aide du Tableau 105, puis déterminez l'ajustement de la classe d'armure. Si vous obtenez une armure spéciale, consultez le Tableau 107.

Tableau 105 : TYPES D'ARMURES

Résultat sur 1d20	Armure
1	Armure à bandes
2	Brigandine
3-5	Cotte de mailles
6	Plates de bataille
7	Armure de plates complète
8-12	Armure de plates
13	Armure annelée
14	Armure d'écailles
15-17	Bouclier
18	Armure feuilletée
19	Cuir clouté
20	Spécial

Tableau 106 : AJUSTEMENTS A LA CLASSE D'ARMURE

Résultat sur 1d20	Ajust. à la CA	Valeur en PX
1-2	-1	—
3-10	+1	500
11-14	+2	1 000
15-17	+3	1 500
18-19	+4	2 000
20	+5	3 000

Table 107 : ARMURES SPÉCIALES

Résultat sur 1d20	Type d'armure	Valeur en PX
1-2	Armure de Commandement	+1 000
3-4	Armure de Dissimulation	+500
5-6	Armure d'Attraction des Projectiles	—*
7-8	Armure Enragée	—*
9-10	Cotte de Mailles Elfique	+1 000
11-12	Armure de Plates Éthérée	5 000
13-14	Armure de Plates d'Effroi	4 000
15-16	Armure de Plates de Vulnérabilité	—
17-18	Bouclier Large +1, +4 Contre les Projectiles	400
19-20	Bouclier -1, Attracteur de Projectiles	—

*On n'obtient aucun point d'expérience supplémentaire, indépendamment de la protection additionnelle offerte par l'armure.



Armes magiques

Consultez d'abord le Tableau 108 pour déterminer le type de l'arme magique trouvée. Utilisez ensuite le Table 109 pour déterminer le plus (ou le moins) associé à l'arme. Si vous obtenez une arme spéciale, consultez le Tableau 110. Les dés entre parenthèses permettent de déterminer le nombre d'objets trouvés.

Tableau 108 : TYPES D'ARMES MAGIQUES

Sous-tableau A (1-2)		Sous-tableau B (3-6)	
Résultat sur 1d20	Arme	Résultat sur 1d20	Arme
1	Flèches (4d6)	1	Epieu Militaire
2	Flèches (3d6)	2	Étoile du Matin
3	Flèches (2d6)	3	Arme d'hast
4-5	Hache	4-5	Cimeterre
6	Hache d'Armes	6-8	Javelot
7	Carreaux (2d10)	9-17	Épée
8	Carreaux (2d6)	18	Trident
9	Bille (Fronde) (3d4)	19	Marteau
10-12	Dague	20	Spécial (voir Tableau 110)
13	Fléchettes (3d4)		
14	Fléau		
15	Javelot (1d2)		
16	Couteau		
17	Lance		
18-19	Masse		
20	Spécial (voir Tableau 110)		

Tableau 109 : AJUSTEMENTS AU JET D'ATTAQUE

Résultat sur 1d20	Ajust. pour l'épée	Valeur en PX	Ajust. pour autres types	Valeur en PX
1-2	-1	—	-1	—
2-10	+1	400	+1	500
11-14	+2	800	+1	500
15-17	+3	1 400	+2	1 000
18-19	+4	2 000	+2	1 000
20	+5	3 000	+3	2 000

Tableau 110 : ARMES SPÉCIALES (D10)

Sous-tableau A (1-3)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Flèche Directionnelle	2 500
2	Flèche Meurtrière	250
3	Hache de Jet +2	750
4	Hache de Projection	*
5-6	Arc +1	500
7	Arbalète de Précision +3	2 000
8	Arbalète de Distance	1 500
9	Arbalète de Vitesse	1 500
10-11	Dague +1, +2 contre les créatures petites ou minuscules	300
12-13	Dague +2, +3 contre les créatures de grande taille	300
14	Dague Longue-Dent, +2	300
15	Dague de Tir	*
16	Dague de Venin	350
17	Dart de Précision	450
18	Marteau des Nains +3	1 500
19	Marteau du Tonnerre	2 500
20	Choix du MD	—

* Voir la description de l'arme

Sous-tableau B (4-6)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame-corne	*
2	Javelot de Foudre	250
3	Javelot Perceur	250
4-5	Couteau-Ceinturon	150
6-7	Masse de Disruption	2 000
8	Filet Magique	1 000
9	Filet Piègeur	1 000
10-11	Bâton Magique	500
12	Cimeterre de Grande Vitesse	*
13-14	Fronde Chercheuse +2	700
15	Javelot Maudit	—
16	Trident de Domination Aquatique	500
17	Trident de Soumission	1 500
18	Trident d'Alarme	1 000
19	Trident de Désir Marin	—
20	Choix du MD	—

* Voir la description de l'arme

Sous-tableau C (7-9)

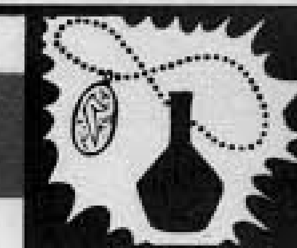
Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame Soleil	3 000
2-7	Lame +1, +2 contre les lanceurs de Sorts et les Créatures Enchantées	600
8-10	Lame +1, +3 contre les Lycanthropes et les Changeurs de Forme	700
11-12	Lame +1, +3 contre les Créatures Régénérantes	800
13	Lame +1, +4 contre les Reptiles	800
14-15	Lame +1, Maudite	—
16	Lame +1, Langue de Feu	900
17	Lame +1, Porte-Bonheur	1 000
18	Lame +2, Tueuse de Dragons	900
19	Lame +2, Tueuse de Géants	900
20	Choix du MD	—

Sous-tableau D (10)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame +2, Voleuse des Neufs Vies	1 600
2-3	Lame de Glace, +3	1 600
4	Lame +4, Gardienne	3 000
5	Lame +5, Gardienne	3 600
6	Lame +5, Sainte Lame	4 000
7-8	Lame Maudite, -2	—
9	Lame Dansante	4 400
10	Lame Voleuse de Vie	5 000
11	Lame d'Acuité	7 000
12	Lame des Plans	2 000
13	Lame Sanglante	4 400
14-16	Lame Maudite, Berserke	—
17-18	Lame courte, de Vitesse (+2)	1 000
19	Lame Acérée (Vorpale)	10 000
20	Choix du MD	—


DORMAN





Les potions

Les potions sont normalement contenues dans des flacons ou des fioles de céramique, cristal, verre ou métal (vous pouvez aussi choisir un autre type de contenant si vous le jugez approprié). Ces contenants renferment généralement assez de liquide pour fournir à une personne la dose nécessaire pour obtenir les effets de la potion.

L'ouverture du contenant et l'absorption de la potion ont un ajustement à l'initiative de 1, mais celle-ci n'a un effet qu'après un délai de 1d4 + 1 ajouté à l'Initiative : ce n'est qu'après cette période que les propriétés magiques de la potion deviennent évidents. Les huiles magiques doivent être appliquées sur le corps, ce qui implique un délai de 1d4 + 1 ajouté à l'Initiative .

En mélangeant lui-même ses potions, un magicien peut en garder le coût relativement bas. Toutefois, il doit avoir en sa possession un échantillon du produit pour pouvoir en reproduire la formule. De plus, les ingrédients sont souvent rares ou difficiles à trouver. On trouvera plus de détails sur cet aspect des potions, ainsi que sur la manière d'en créer de nouvelles, dans la section Recherche Magique (pages 101-102).

Comment identifier une potion

En règle générale, les contenants ne devraient porter aucune marque permettant d'identifier leur contenu : les PJs devront goûter au liquide pour en déterminer la nature. Comme une toute petite gorgée devrait suffire à identifier, d'une manière ou d'une autre, le type de potion, présentez-en plusieurs à la fois aux PJs, bénéfiques et nocives, pour compliquer l'identification. De plus, deux potions du même type, créées dans des laboratoires différents, pourraient bien avoir des odeurs, des apparences et des goûts différents.

Comment combiner les potions

Les différents éléments magiques qui composent une potion ne sont pas toujours compatibles. Malheureusement, l'incompatibilité de deux potions ne peut être vérifiée que par l'expérience, lorsqu'elles sont mélangées ou lorsqu'une créature en consomme une alors qu'une autre, bue précédemment, est déjà active.

Les potions à effets permanents, par exemple, *Soins*, ont une durée effective de 1 tour : si vous buvez une seconde potion alors que vous en avez pris une première, à effets permanents, il y a moins d'un tour, consultez le Tableau 111. La variété des formules, des méthodes de fabrication et des ingrédients utilisés par les différents mages rend impossible la prévision des effets exacts d'un mélange; on devrait donc utiliser le Tableau 111 dans tous les cas de mélange, avec deux exceptions :

1. Une *potion Tromperie* se mélange à n'importe quelle autre.
2. Une *potion Détection des Trésors* donne toujours un poison mortel.

Lancez 1d100 pour vérifier la compatibilité de deux potions, gardant le résultat secret et ne donnant des indices aux joueurs que lorsque cela devient nécessaire. Alternativement, vous pouvez décider à l'avance du résultat du mélange de deux potions précises, et introduire ce résultat dans votre scénario.

Tableau 111 : COMPATIBILITÉ DES POTIONS

Résultat sur 1d100	Résultat
01	Explosion. Si deux potions (ou plus) sont bues en même temps, les dégâts internes équivalent à 6d10 points de dégât; quiconque se trouve dans un rayon de 2 m reçoit 1d10 points de dégât. Si les potions sont mélangées à l'extérieur (par exemple dans une éprouvette), quiconque se trouve dans un rayon de 3 m reçoit 4d6 points de dégât, sans Jet de Sauvegarde.
02-03	Poison mortel*. Une créature buvant le mélange est tuée immédiatement. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, un nuage de gaz empoisonné (3 m de diamètre) se forme immédiatement. Quiconque se trouve dans le nuage doit réussir un Jet de Sauvegarde contre le poison ou être immédiatement tué.
04-08	Poison bénin causant de la nausée et la perte de 1 point de Force et 1 point de Dextérité, sans Jet de Sauvegarde. Les effets d'une des potions sont annulés; la force et la durés de l'autre sont réduites de moitié (déterminez laquelle au hasard).
09-15	Les potions sont totalement incompatibles. Toutes deux sont détruites et tous leurs effets annulés.
16-25	Les potions sont incompatibles. Les effets de l'une sont annulés; l'autre reste efficace (déterminez laquelle au hasard).
26-35	Les potions sont incompatibles. l'efficacité de chacune est réduite de moitié.
36-90	Les potions peuvent être mélangées** et ont des effets normaux, à moins que ceux-ci ne soient contradictoires (une *potion de Diminution* et une *potion de Croissance* vont tout simplement s'annuler mutuellement).
91-99	Les potions sont compatibles. L'efficacité de l'une (déterminée au hasard) est accrue à 150 %. Le MD peut décider que seule la durée de l'effet est accrue.
00	Découverte! Le mélange des deux potions crée un effet spécial : une seule potion est efficace, mais ses effets sont permanents. Le MD peut décider que des effets secondaires néfastes se développent.

* Une *potion Détection des Trésors* crée toujours un poison mortel lorsqu'elle est combinée à une autre potion.

** Une *potion Tromperie* peut être mélangée à n'importe quelle autre potion.

Durée d'une potion

Si aucune durée particulière n'est mentionnée dans la description de la potion, elle sera de 5 à 8 tours (4 + d4).

Description des potions

Clairaudience : Cette potion confère au buveur les mêmes pouvoirs que le sort de magicien du même nom (3e niveau). Elle permet de plus d'entendre dans les zones inconnues dans un rayon de 10 m. Ses effets durent deux tours.

Clairvoyance : Cette potion confère au buveur les mêmes pouvoirs que le sort de magicien du même nom (3e niveau). Elle permet de plus de voir les zones inconnues dans un rayon de 10 m. Ses effets durent un tour.

Contrôle des animaux : Cette potion permet au buveur d'entrer en contact empathique avec les animaux d'un type précis (chats, chiens, chevaux, etc.) et de contrôler leurs émotions. Le nombre d'animaux pouvant être contrôlés en même temps dépend de leur taille : 5d4 animaux de la taille d'un rat géant, 3d4 animaux de taille humaine, 1d4 animaux pesant 1/2 tonne ou plus. Le type d'animal pouvant

être contrôlé dépend de la potion et est déterminé par 1d20 :

Résultat sur 1d20	Type d'animal
1-4	mammifère/marsupial
5-8	oiseau
9-12	reptile/amphibien
13-15	poisson
16-17	mammifère/marsupial/ oiseau
18-19	reptile/amphibien/poisson
20	tous les types

Les animaux qui ont une Intelligence d'au moins 5 (Faible Intelligence) peuvent tenter un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Le contrôle de l'animal se limite à ses émotions et pulsions, à moins de pouvoir établir avec lui une forme quelconque de communication. Certains monstres, tout comme les humains, les demi-humains et les humanoïdes, ne peuvent pas être contrôlés grâce à cette potion (voir *l'anneau de contrôle des mammifères*).

Contrôle des dragons : Cette potion permet à quiconque la boit de lancer un sort *charme-monstre* contre un dragon situé à moins de 60 m. Le dragon a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, mais avec une pénalité de -2. Le contrôle dure de 5 à 20 tours (5d4). Il existe une grande variété de potions :

Résultat sur 1d20	Type de dragon
1-2	Dragon blanc
3-4	Dragon noir
5-7	Dragon vert
8-9	Dragon bleu
10	Dragon rouge
11-12	Dragon d'airain
13-14	Dragon de cuivre
15	Dragon de bronze
16	Dragon d'argent
17	Dragon d'or
18-19	Dragon maléfique*
20	Dragon bon**

* Blanc, bleu, noir, rouge et vert
** Argent, bronze, cuivre, airain et or

Contrôle des humains : Cette potion permet au buveur de contrôler jusqu'à 32 niveaux ou dés de vie d'humains, d'humanoïdes et de demi-humains, comme s'il utilisait un sort *charme-personne.* Toutes les créatures affectées ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Tous points supplémentaires aux Dés de Vie sont arrondis au plus petit entier (1 + 2 = 1, 2 + 6 = 2, etc). Ses effets durent 5d6 rounds. Le type exact d'humain est déterminé au hasard :

Résultat sur 1d20	Humain/humanoïde contrôlé
1-2	Nains
3-4	Elfes/demi-elfes
5-6	Gnomes
7-8	Petites-gens
9-10	Demi-orques
11-16	Humains
17-19	humanoïdes (gnolls,orques, gobelins, etc.)
20	Elfes, demi-elfes et humains

Contrôle des géants : Cette potion doit être bue en entier pour avoir un effet. Elle permet d'influencer un ou deux géants, comme le ferait un sort *charme-monstre*, durant 5d6 rounds. Si un seul géant est sous le charme, il a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts avec un ajustement de -4; si deux géants sont sous le charme, les Jets de Sauvegarde reçoivent un avantage de +2 (car les effets de la potion sont alors moindres). Le type de géant influencé par la potion est déterminé au hasard :

Résultat sur 1d20	Type de géant
1-5	Géant des collines
6-9	Géant des pierres
10-13	Géant du gel
14-17	Géant du feu
18-19	Géant des nuages
20	Géant des tempêtes

Contrôle des morts-vivants : Cette potion confère à son buveur un pouvoir similaire au sort *charme-personne* (magicien, 1er niveau), lui permettant de contrôler jusqu'à 16 Dés de vie de morts-vivants, en arrondissant tout point supplémentaire au plus petit entier (4 + 1 devient 4 Dés de vie). Les morts-vivants n'ont droit à un Jet de Sauvegarde que s'ils sont dotés d'intelligence, mais souffrent d'une pénalité de -2 en raison de la puissance de la potion. Ses effets disparaissent après 5d4 rounds. Lancez 1d10 et consultez ce tableau pour déterminer le type de mort-vivant affecté par la potion :

Résultat sur 1d10	Type de mort-vivant
1	Ghasts
2	Fantômes
3	Ghoules
4	Ombres
5	Squelettes
6	Spectres
7	Nécrophages
8	Ame en Peine
9	Vampires
10	Zombies

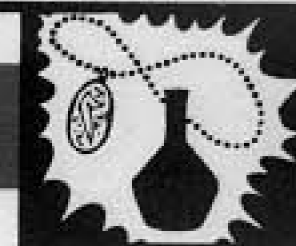
Contrôle des plantes : Cette potion permet au buveur d'influencer le comportement des formes de vie animales (ce qui comprend les plantes normales, les champignons et même les moisissures et les tertres errants). Il peut les forcer, dans les limites de leurs capacités) à rester immobiles ou silencieux, à se déplacer, à s'enlacer, etc.

Les monstres végétaux dotés d'une Intelligence de 5 ou plus ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Les plantes comprises dans un espace de 7 m par 7 m peuvent être contrôlées durant 5d4 rounds. Il n'est pas possible de forcer directement une plante à s'autodétruire si celle-ci est intelligente (voir le sort *charme-plantes*). La portée est de 90 m.

Croissance : Cette potion permet d'accroître la taille et le poids du buveur, ainsi que ses vêtements et tout ce qu'il transporte. Un flacon contient quatre gorgées : chaque gorgée consommée accroît la taille de 2 m (une créature buvant l'élixir d'un trait verrait donc sa taille accrue de 8 m). L'augmentation de poids devrait rester proportionnelle à l'accroissement de la taille. La force s'accroît pour permettre à la créature de porter une armure et des armes maintenant beaucoup plus lourdes, mais cet accroissement ne génère aucun ajustement de combat. Les déplacements sont équivalents à ceux d'un géant de même taille.

Détection des Trésors: Cette potion permet au buveur de "sentir" la direction dans laquelle se trouve le trésor le plus près. Ce dernier doit se trouver à moins de 240 m, et sa masse doit représenter au moins 10 000 pièces de cuivre ou 100 gemmes (ou toute combinaison de ces deux facteurs).

Seuls les métals précieux (cuivre, argent, électrum, or, platine, etc.) et les gemmes (ainsi que les bijoux, bien sûr) peuvent être ainsi localisés. La potion ne permet pas de découvrir des métaux sans valeur ou des objets magiques ne contenant pas de métal précieux ou de gemme. Le buveur peut au plus "sentir" dans quelle direction se trouve le trésor; il ne peut pas déterminer à quelle distance il se trouve (bien sûr, les joueurs rusés pourront tenter de la découvrir par triangulation).



La potion est assez puissante pour permettre aux sens du buveur de traverser toutes les matières situées entre lui et le trésor, sauf les protections magiques et les murs doublés de plomb. Ses effets durent 5d4 rounds.

Diminution: En buvant cette potion, le personnage (ainsi que tout ce qu'il porte et transporte) voit ses dimensions réduites - jusqu'à aussi peu que 5 % de sa taille normale. La quantité de potion consommée par le personnage déterminera le degré de réduction : s'il utilise par exemple 40 % de la bouteille, il est réduit à 60 % de sa taille normale. Les effets de cette potion durent six tours plus 1d4 + 1 tours.

Eau pure: Cette potion n'est pas destinée à être bue, même si elle goûte raisonnablement bon. On l'ajoute à un liquide pour le transformer en eau pure parfaitement buvable. Elle permet de neutraliser les poisons et détruira les potions magiques auxquelles elle est ajoutée. Le contenu d'un flacon permettra de purifier 3,700 mètres cubes d'eau polluée, salée ou alcaline. Il peut également transformer jusqu'à 36 mètres cubes d'acide en eau pure. Les effets de la potion sont permanents, mais l'eau peut être contaminée après 5d4 rounds.

Éclat irisé : Cette potion plutôt visqueuse doit être conservée dans un contenant métallique. Le buveur peut prendre n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs, simplement en y pensant fortement durant quelques instants. Le flacon peut contenir jusqu'à sept gorgées, chacune durant une heure.

Élixir de folie : Une seule gorgée de cet élixir rendra le buveur immédiatement fou, comme s'il était sous l'emprise d'un sort *confusion* (magicien du 4e niveau). Seul un sort *guérison, restitution* ou *souhait* permettra au personnage de reprendre ses sens. Dès qu'une créature a été affectée par l'élixir, la portion du liquide non encore bue perd toutes ses propriétés magiques et prend un goût abominable.

Élixir de Jouvence : Cet élixir rare et extrêmement puissant permet de renverser l'effet des années. S'il est bu d'un trait, il réduit l'âge du buveur de 1d4 + 1 années. Si on prend d'abord une gorgée, sa puissance est alors diminuée et l'âge n'est réduit que de 1d3 années lorsque le reste du liquide est bu d'un trait.

Élixir de santé : Cette potion guérit la cécité, la surdité, les maladies, la débilité mentale, la folie, les infections, les infestations, l'empoisonnement et le pourrissement. Elle ne permet pas de guérir les blessures ou de restaurer les points de vie perdus en raison d'une des afflictions mentionnées plus haut. L'ingestion de toute la potion permet de guérir toutes ces afflictions. Un demi flacon permettra de guérir deux d'entre elles (au choix du MD).

Escalade: L'ingestion de cette potion permet d'escalader n'importe quelle surface verticale aussi facilement qu'un voleur. Ses effets durent un tour plus 5d4 rounds.

Les chances de base de perdre pied sont de 1 %. Lors de l'ascension, lancez 1d100 quand le personnage arrive à mi-hauteur : le résultat 01 indiquera qu'il est tombé. Chaque tranche de 50 kg d'équipement transporté accroît de 1 % les chances de tomber. De plus, le port d'une armure accroîtra également ces chances :

Armure	Chances de tomber
cuir clouté	1 %
annelée	2 %
écailles	4 %
cotte de mailles	7 %
à bandes ou feuilletée	8 %
plates	10 %
de bataille	10 %
complète	12 %
magique (tous les types)	1 %

ESP : Cette potion confère au buveur la même capacité que celle obtenue par le sort du même nom (magicien du 2e niveau), mais ses effets durent 5d8 rounds, c'est à dire de 5 à 40 minutes.

Force des Géants: Cette potion ne peut être utilisée que par un guerrier, auquel elle confère une force immense et des bonus aux dégâts lorsqu'il atteint sa cible avec une arme de poing ou de jet. Il peut également projeter des pierres, comme l'indique le tableau plus bas. Le type de force est déterminé au hasard.

Forme gazeuse : Cette potion permet au buveur d'assumer une forme gazeuse (incluant tout ce qu'il porte et transporte). Cette forme gazeuse peut alors se déplacer à la vitesse de base de 3/round (un sort *Rafale,* ou même un fort courant d'air, poussera la forme gazeuse à la vitesse du vent).

Une créature ayant assumé une forme gazeuse est transparente et immatérielle, vacillant et tremblant constamment. Elle ne peut être blessée que par un feu ou un éclair magique, mais un *Tourbillon* causera le double des dégâts normaux. Sous cette forme, la créature peut pénétrer tout lieu qui n'est pas hermétiquement fermé : même une fissure ou un petit trou suffisant pour laisser passer l'air permettra à la créature d'entrer. La potion doit être bue en entier; ses effets durent 4 + 1d4 tours.

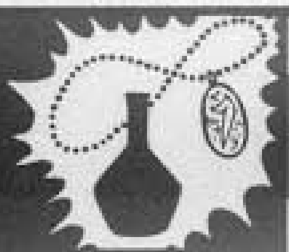
Grand Soins: Cette potion annule 3d8 + 3 points de dégât lorsqu'elle est prise d'un trait, ou 1d8 points de dégât par tiers consommé.

Haleine ardente : Cette potion permet au buveur de cracher un seul jet de flammes à n'importe quel moment durant une heure. Chaque flacon contient assez de liquide pour quatre petites gorgées. Une gorgée permet au buveur de cracher un cône de flammes de 1 m de diamètre, d'une longueur maximale de 7 m, causant 1d10 + 2 points de dégât. Une double dose double la portée et le nombre de points de dégât. Une triple dose triple la portée et le nombre de points de dégât. Si la potion est prise d'un trait, le cône aura 3 m de diamètre et une longueur maximale de 25 m, et causera 5d10 points de dégât. Dans tous les cas, les créatures atteintes ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Souffles, divisant les dégâts causés par deux. Si la flamme n'est pas crachée durant l'heure suivant la consommation, les effets de la potion disparaissent; il y a toutefois 10 % de chances que

Potion de Force des Géants

d20	Force	Poids Autorisé	Ajust. Dégât	Portée	Rochers Dégât*	Barreaux & Herses
1-6	Géant des Collines	242.5kg	+7	80m	1-6	50%
7-10	Géant des Pierres	267.5kg	+8	160m	1-12	60%
11-14	Géant du Gel	317.5kg	+9	100m	1-8	70%
15-17	Géant du Feu	392.5kg	+10	120m	1-8	80%
18-19	Géant des Nuages	467.5kg	+11	140m	1-10	90%
20	Géant des Tempêtes	617.5kg	+12	160m	1-12	95%

* Dégât infligé lorsqu'un rocher est lancé.



les flammes éclatent dans le corps du buveur, causant le double des dégâts sans Jet de Sauvegarde permis.

Hâte: Cet élixir permet de doubler la vitesse et les capacités du buveur. Ainsi, un potentiel de déplacement de 9 serait accru à 18 et un personnage pouvant normalement attaquer une fois par round pourrait attaquer deux fois. L'élixir ne permet pas de réduire le temps nécessaire au lancer d'un sort. L'utilisation d'un *Élixir de Hâte* vieilli le buveur d'un an. Ses effets durent 5d4 rounds, mais le vieillissement est permanent.

Héroïsme : Cet élixir destiné aux guerriers permet au buveur d'accroître temporairement le nombre de niveaux d'expérience (et donc les points de vie, les capacités de combat et les Jets de Sauvegarde) s'il possède moins de 10 niveaux.

Niveau du buveur	Nombre de niveaux additionnels	Nombre de dés de vie additionnels
0	4	4d10
1er-3e	3	3d10 + 1
4e-6e	2	2d10 + 2
7e-9e	1	1d10 + 3

Lorsque l'élixir est bu d'un trait, le guerrier se bat avec les capacités associées au niveau d'expérience temporaire. Les dégâts subis sont d'abords déduits des dés de vie additionnels.

Huile Anti-acides: Appliquée à la peau, aux vêtements et aux objets transportés, cette huile les rend pratiquement invulnérables aux acides. L'huile disparaît lentement : ses effets durent un jour entier (1440 rounds). Toutefois, chaque fois qu'elle entre en contact avec un acide, sa durée effective est réduite d'un certain nombre de rounds, équivalent au nombre de points de dégât causés par l'acide. Par exemple, si un dragon noir atteint un personnage (protégé par l'huile) d'un jet d'acide causant 64 points de dégât, la durée de la protection serait réduite de 1 heure et 4 minutes (64 rounds, 32 si le personnage réussit un Jet de Sauvegarde contre les Souffles).

Chaque flacon contient suffisamment d'huile pour protéger une créature de taille humaine (ainsi que son équipement) durant 24 heures, ou pour protéger 24 créatures de taille humaine durant une heure, ou toute autre combinaison entre ces deux extrêmes.

Huile d'Éternité : Appliquée à toute matière qui était auparavant vivante (cuir, feuilles, papier, bois, peau morte, etc.), cette huile lui permet résister au passage du temps. Chaque année réellement écoulée affecte la matière recouverte comme si un seul jour avait passé. La matière reçoit également un ajustement de +1 pour tous ses Jets de Sauvegarde. L'huile ne disparaît pas avec le temps, mais peut être magiquement enlevée. Un flacon contient assez d'huile pour couvrir huit objets de dimensions humaines, ou toute surface équivalente.

Huile de Désenchantement : Cette huile permet de faire disparaître tous les enchantements et charmes jetés sur un être vivant (définitivement) ou un objet (temporairement). Lorsqu'on en frotte une créature, tous les charmes et enchantements dont elle est porteuse disparaissent. Lorsqu'on en frotte un objet porteur d'un enchantement, ce dernier disparaît durant une période de 1d10 + 20 tours, après laquelle les effets de l'huile s'estompent. L'huile n'irradie aucune magie après son application et camoufle l'enchantement de l'objet qu'elle recouvre; ce dernier n'irradie donc aucune magie tant que dure l'effet de l'huile.

Huile de Feux ardents : Cette huile s'enflamme violemment dès qu'elle entre en contact avec l'air, infligeant 5d6 points de dégât à toute créature qui y est directement exposée (Jet de Sauvegarde contre les Sorts pour réduire les dégâts de moitié). S'il est projeté, le flacon éclatera toujours au point d'impact. Toute créature à moins de 3 m de ce point sera atteinte par les flammes (jusqu'à un maximum de six créatures). On pourrait donc l'utiliser, par exemple, pour détruire par le feu jusqu'à six créatures régénératrices (comme des trolls). Si une créature ouvre le flacon, elle reçoit immédiatement 1d4 points de dégât et ne pourra pas le refermer assez vite pour empêcher son contenu d'exploser (avec tous les effets mentionnés plus haut), à moins d'obtenir sur 1d20 un résultat égal ou inférieur à sa Dextérité.

Huile de Fort Assaut: Cette huile accroît la force d'impact des armes et missiles contondants, magiques ou non. Appliquée à une arme contondante (massue, marteau, masse) elle confère un ajustement de +3 aux jets d'attaque et de +6 aux dégâts infligés. Les effets durent 1d4 + 8 rounds par application. Une application permet de couvrir une seule arme.

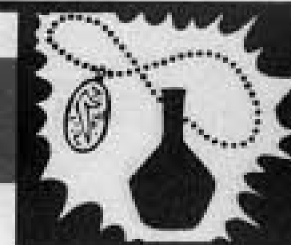
Appliquée à un missile contondant (marteau lancé, massue lancée, pierre de fronde, balle), elle confère un ajustement de +3 aux jets d'attaque et de +3 aux dégâts infligés. Les effets durent jusqu'à ce que le missile ait été utilisé une première fois. Une application permet de couvrir de quatre à cinq pierres de fronde, ou deux armes lancées. Un flacon d'huile de grand impact contient suffisamment d'huile pour 1d3 + 2 applications.

Huile de Glisse : Tout comme l'*Huile Éthérée*, cette huile légère doit être appliquée à la peau et aux vêtements. Le personnage qui en est enduit ne peut absolument pas être saisi, agrippé ou enserré par un adversaire, ou encore être enserré par un serpent ou des tentacules (notez qu'un Enlaceur pourra tout de même infliger la faiblesse à une victime enduite d'*Huile de Glisse*, mais que ses tentacules ne pourront pas l'enlacer).

De plus, les entraves comme les toiles d'araignée, magiques ou non, n'affecteront pas le personnage recouvert d'huile. Celui-ci peut également se libérer des cordes, chaines ou menottes qui le retiennent prisonnier, même des cordes magiques. Si l'huile est versée sur le sol, il y a 95 % de chances par round que les créatures s'y trouvant vont glisser et tomber. L'huile disparaît normalement après huit heures, mais on peut l'enlever à l'aide d'une solution alcoolisée (du vin fera l'affaire!).

Huile de Maladresse : Cette huile semblera être d'un type utile (*anti-acides, Huile de Glisse*, etc.) jusqu'à ce que son utilisateur se retrouve en situation de stress durant un combat. A ce moment, il aura 50 % de chances chaque round d'échapper ce qu'il tient : arme, bouclier, éléments de sort, etc. Seul un lavage complet à l'aide d'un solvant quelconque (de l'alcool, par exemple) permettra d'enlever l'huile.

Huile d'Invulnérabilité aux Éléments : Ce liquide fort précieux confère à qui s'en enduit une invulnérabilité absolue face à un type particulier de force élémentaire, sur le Plan primaire : grands vents, feux, glissements de terrain, inondations, etc. De plus, le contenu de chaque flacon présente 10 % de chances d'être également efficace sur le Plan élémentaire correspondant, ce qui permettra au personnage protégé de se déplacer sans être inquiété par les forces élémentaires. Les attaques des créatures élémentaires restent dangereuses, mais reçoivent une pénalité de -1 par dé de dégât. Un flacon contient assez d'huile pour couvrir une créature de taille humaine durant huit jours ou huit créatures durant un jour. Le type d'élément contre lequel l'huile est efficace est déterminé au hasard :



Résultat sur 1d4	Élément
1	Air
2	Terre
3	Feu
4	Eau

Huile Éthérée : Cette huile très légère doit être appliquée aux vêtements et à la peau, ce qui permet d'atteibdre un état éthéré. Dans un tel état, le personnage peut traverser les objets solides ou atteindre d'autres plans. Il ne peut pas toucher les objets qui ne sont pas eux-mêmes éthérés.

Les effets de l'huile se font sentir trois rounds après son application et durent 1d4 + 4 tours, à moins qu'on ne se débarasse plus tôt de l'huile à l'aide d'une solution légèrement acide. On peut l'appliquer aux objets comme aux créatures vivantes. Le contenu d'un flacon suffit à couvrir un humain de taille normale, ainsi que ce qu'il transporte nornmalement (deux ou trois armes, vêtements, armure, bouclier, objets personnels). Les personnages sont invisibles sous forme éthérée.

Potion d'invisibilité : Cette potion a le même effet que le sort du même nom (magicien de 2e niveau). Toute participation à un combat amène la cessation immédiate de l'état d'invisibilité. La créature possédant cette potion peut en prendre une seule gorgée (1/8 du contenu total du flacon), qui le rendra invisible durant 3 à 6 tours.

Invulnérabilité : Cette potion confère au buveur une totale invulnérabilité face aux armes non magiques. Elle le protège également des créatures (mais non des personnages) qui n'ont aucune propriété magique ou qui ont moins de 4 Dés de vie. Ainsi, un personnage du 8e niveau sans arme magique ne pourrait aucunement blesser le buveur.

La potion confère également 2 niveaux de Classe d'Armure supplémentaires et un ajustement de +2 pour les Jets de Sauvegarde contre tous les types d'attaque. Ses effets ne se manifestent que lorsqu'elle est entièrement bue et durent 5d4 rounds. Seuls les guerriers peuvent l'utiliser.

Lévitation : Cette potion a le même effet que le sort *lévitation* (magicien du 2e niveau). Elle permet au buveur et à ce qu'il transporte (uniquement) de léviter, jusqu'à un maximum de 300 kg. Le buveur peut transporter une autre personne si leur poids combiné ne dépasse pas ce maximum.

Longévité : Cette potion réduit l'âge du personnage de 1d12 ans, permettant une nouvelle jeunesse et offrant un regain de vigueur. On doit la boire en entier pour obtenir l'effet désiré. Une telle potion est très utile pour contrer les attaques (magiques ou autres) provoquant le vieillissement.

Chaque fois qu'un personnage boit une *potion de longévité*, il a une chance de 1 %, cumulative, de voir ses effets se renverser: toutes les années effacées par les potions précédentes sont alors restaurées!

Métamorphose : Celui-ci reproduit les effets du sort du même nom (magicien du 4e niveau).

Philtre d'amour : Quiconque boit cette potion sera charmé (voir les sorts *charmes*) par la première créature qu'il ou elle verra par la suite. Le buveur peut même s'éprendre de la créature si elle est de la même race et du sexe opposé. Les effets du charme disparaissent après 1d4 + 4 tours, mais l'"amour" durera jusqu'à ce qu'on puisse lancer un sort *dissipation de la magie* sur la "victime".

Philtre de Persuasion : Cette potion augmente le charisme du buveur, qui obtient un ajustement de +5 sur tous les jets de réaction. Il peut également utiliser l'équivalent du sort *suggestion* (magicien du 3e niveau), une fois par tour, sur toutes les créatures dans un rayon de 30 m.

Philtre du Bègue Balbutieur : Ce philtre semblera être d'un type bénéfique (par exemple un *philtre d'oration*). Toutefois, dès que le buveur tentera de dire quelque chose d'important (la partie verbale d'un sort, le texte d'un parchemin, une négotiation avec un monstre, etc.), le véritable effet de la potion devient évident : le personnage ne peut plus rien dire de cohérent et les réactions de toutes les créatures qui l'écoutent recevront un ajustement de -5.

Philtre d'Oration: Cette potion permet au buveur de parler (et même de mentir) avec facilité et conviction, sans que l'on puisse s'en rendre compte. Une investigation magique (par exemple à l'aide du sort *détection des mensonges*) ne donnera aucun résultat, ne révélant qu'une petite "amélioration" de la vérité.

Poison : Il s'agit simplement d'un liquide toxique contenu dans un flacon à potion. Les poisons n'ont aucune odeur et peuvent être de différentes couleurs; ils causent la mort par ingestion, par introduction dans une blessure ou même, parfois, par simple contact avec la peau. Un poison peut être *faible* (ajustement de +4 à +1 au Jet de Sauvegarde), *moyen* ou *mortel* (ajustement de -1 à -4, ou plus, au Jet de Sauvegarde). Certains poisons sont si toxiques qu'un sort neutralisation des poisons aura pour seul effet de réduire sa toxicité de 40 % (par exemple, faisant passer l'ajustement de -4 à +4). Le MD peut choisir lui-même la force du poison, bien que la plupart soient de force "J" (voir la page 85). Vous pourriez également permettre aux PJs de lancer des flacons de poison durant les combats (voir la page 74).

Résistance au feu : Cette potion rend le buveur magiquement invulnérable à tous les types de feu normal (flamme nue, huile enflammée ou même énorme bûcher). Elle accroît également la résistance du buveur au feu produit par la lave en fusion, aux *Murs de Feu, Boules de Feu*, Souffle de Feu et à tout autre type de feu ou de chaleur intense d'effet similaire. Tous les dégâts causés par de tels feux sont réduits de -2 par dé de dégât; si le buveur a droit à un Jet de Sauvegarde, il obtient un ajustement de +4 pour ce jet. Si la potion est bue à moitié, elle rend le buveur invulnérable au feu normal et lui confère la moitié des avantages notés plus haut (-1, +2). Les effets durent un tour (cinq rounds pour une demi-dose).

Respiration Aquatique: Il y a 75 % de chances que le flacon contienne deux doses et 25 % de chances qu'il en contienne quatre. La potion permet au buveur de respirer normalement dans tout liquide contenant de l'oxygène. Les effets durent une heure par dose de potion, plus 1d10 rounds. Un personnage ayant bu une potion de respiration aquatique pourrait donc explorer les profondeurs d'une rivière, d'un lac ou même de l'océan sans risque de se noyer (tant que durent les effets de la potion!).

Soins : Cette potion doit être consommée en entier en un seul round, ce qui permet d'annuler 2d4 + 2 points de dégât (voir la *Potion de Grands Soins*, plus haut).

Super-héroïsme : Cet élixir confère au buveur une augmentation temporaire du nombre de niveaux dont il dispose (voir l'*élixir d'héroïsme*) s'il a moins de 13 niveaux d'expérience. Ses effets ne durent que 5d6 rounds.

Niveau du buveur	Nombre de niveaux additionnels	Nombre de Dés de vie additionnels
0	6	5d10
1er au 3e	5	4d10 + 1
4e au 6e	4	3d10 + 2
7e au 9e	3	2d10 + 3
10e au 12e	2	1d10 + 4

Tromperie : Cette potion donne au buveur la conviction qu'il a bu une autre sorte de potion (par exemple une *potion de Soins*: les points de dégât sont "effacés" par la potion, et seuls la mort ou le repos, après une aventure, révéleront que la seule utilité de la potion a été de convaincre le buveur qu'il était aidé). Si plusieurs personnes goûtent la potion, la probabilité est de 90 % qu'il s'entendront sur sa nature.

Ventriloquie : Le buveur peut créer l'impression que sa voix (ou celle de quelqu'un d'autre ou encore un son similaire) provient d'un autre endroit : d'une autre créature, d'une statue, de derrière une porte, plus loin dans un corridor, etc. Il peut utiliser tous les langages qu'il connaît et émettre tous les sons qu'il pourrait normalement émettre. Pour détecter la ruse, les auditeurs devront réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts (avec une pénalité de -2). Si l'utilisation de la potion est combinée à d'autres illusions, le MD pourrait imposer une pénalité plus importante ou interdire le Jet de Sauvegarde : l'effet combiné des différentes illusions pourrait être parfait! Le buveur peut utiliser cette capacité jusqu'à six fois durant le temps que dure la potion.

Vitalité : Ce philtre rétablit durant sept jours la vitalité du buveur, en dépit des efforts physiques, du manque de sommeil et même du manque d'eau et de nourriture. Il annule jusqu'à sept jours de privation, et ses effets se prolongent jusqu'à la fin de sa durée de sept jours. De plus, l'élixir immunise le buveur contre les poisons et les maladies (durant la période de sept jours) et lui permet de récupérer les points de vie perdus à raison de 1 par quatre heures.

Vol : Celle-ci a un effet équivalent à celui du sort *Vol* (magicien du 3e niveau).



Les parchemins

Les parchemins sont normalement conservés dans de petits étuis cylindriques faits d'ivoire, de jade, de cuir, de métal ou de bois. L'étui est souvent couvert de runes et d'inscriptions que les personnages devront déchiffrer pour pouvoir l'ouvrir. Le MD a bien sûr le choix, mais l'utilisation des inscriptions encouragera les joueurs à choisir et à utiliser les sorts *Lecture de la Magie* et *Compréhension des Langues*. Elle permettra également au MD de protéger les parchemins les plus puissants à l'aide de *Malédictions* et de pièges (*Symboles, Runes Explosives*).

Chaque parchemin utilise un code magique qui lui est propre, ce qui obligera les PJs à utiliser un sort *Lecture de la Magie* pour en déterminer la nature. Lorsqu'un parchemin a été lu une première fois (pour en connaître le contenu), il n'est plus nécessaire d'utiliser un sort pour invoquer sa magie. Même les cartes apparaîtront illisibles jusqu'à ce qu'on utilise le sort approprié (*Compréhension des Langues*).

La simple lecture d'un parchemin pour en connaître le contenu n'invoquera pas la magie qu'il renferme, à moins qu'il ne s'agisse d'une *malédiction*. Un parchemin maudit peut ressembler à n'importe quel autre type de parchemin : il n'irradie pas d'aura spéciale ou maléfique (à part une simple aura magique).

Un parchemin de *protection* peut être lu par n'importe quelle classe de personnage, sans même utiliser un sort *lecture de la magie*.

Si un parchemin n'est pas lu immédiatement pour en déterminer le contenu, il y a 5 % à 30 % de chances que ce dernier s'efface. Le MD peut choisir lui-même le pourcentage ou le déterminer au hasard (avec 1d6) pour chaque parchemin.

On peut utiliser ce tableau pour déterminer la nature du parchemin :

Résultat sur 1d100	
01-70	Magicien
71-00	Prêtre*

Le MD peut très bien, s'il désire plus de précision, allouer dans ce tableau des résultats possibles pour les autres classes comprises dans le groupe des prêtres. Seul un membre de la classe de personnage indiquée pourra alors utiliser le parchemin. Notez que les voleurs et les bardes peuvent utiliser n'importe quel parchemin (voir le *Manuel des Joueurs*).

Le niveau des sorts sur parchemin

Tous les sorts sur parchemin sont rédigés de façon à être aussi facilement et rapidement utilisables que possible. Normalement, le niveau du sort (ainsi que ses caractéristiques : portée, durée, etc.) est supérieur d'un niveau à celui normalement requis pour son invocation, sans jamais être inférieur au 6e niveau d'expérience.

Ainsi, un sort de magicien du 6e niveau serait rédigé au 13e niveau d'expérience, un sort du 7e niveau serait rédigé au 15e niveau, etc. Le MD peut donc facilement accroître la puissance de ses sorts sur parchemin en augmentant le niveau auquel ils sont rédigés. Toutefois, les risques d'échec seront alors multipliés.

Les échecs

Lorsqu'un invocateur tente d'utiliser un sort sur parchemin dont le niveau est trop élevé, il y a des chances d'échec : 5 % par niveau de différence entre le niveau du personnage et celui auquel le sort est normalement utilisé.

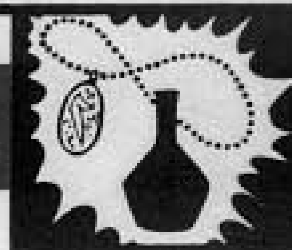
Par exemple, un magicien du 1er niveau découvre un parchemin renfermant un *souhait*. Ses chances d'échec sont alors de 85 %, puisque le *souhait* est un sort du 9e niveau qui ne peut être maîtrisé qu'au 18e niveau d'expérience : 18 - 1 = 17; 17 X 5 % = 85 %. Un résultat de 85 ou moins sur 1d100 indiquera donc un résultat défavorable, déterminé par le Tableau 112. Dans notre exemple, le sort a donc 30 % de chances d'être un échec total et 70 % de chances d'avoir un effet inverse ou nuisible.

Tableau 112 : ÉCHEC D'UN SORT

Différence de niveau	Échec total	Effet inverse ou nuisible
1-3	95 %	5 %
4-6	85 %	15 %
7-9	75 %	25 %
10-12	65 %	35 %
13-15	50 %	50 %
16 et plus	30 %	70 %

Comment utiliser un sort sur parchemin

Lorsque le contenu d'un parchemin est lu (pour en libérer la magie) ou recopié dans un livre de sorts, tout ce qui y était écrit disparaît totalement. La magie du sort est en effet intimement liée à l'écriture.



Ainsi, lire un sort sur un parchemin en contenant sept "transforme" ce dernier en parchemin à six sorts. Quoi que tente le personnage, un sort sur parchemin ne peut être utilisé qu'une seule fois. Vous ne devriez déroger à cette règle que très rarement, uniquement lorsque vous désirez utiliser dans votre campagne un objet magique très spécial, par exemple un parchemin pouvant être lu une fois par semaine. Il s'agirait là d'un parchemin extrêmement puissant.

Les effets d'un parchemin

Le temps de lecture d'un parchemin correspond à son ajustement à l'initiative. Dans le cas d'un sort sur parchemin, ce temps est égal au temps d'incantation du sort. Dans le cas d'un parchemin de *protection*, le temps de lecture est donné dans sa description.

Les seules exigences sont d'avoir assez de lumière pour lire le parchemin et de pouvoir exprimer le sort oralement. Si la lecture d'un parchemin est interrompue, les effets du sort disparaissent et celui-ci s'efface du parchemin. Les éléments du sort ne sont pas nécessaires, et le lecteur ne souffrira d'aucun effet négatif normalement associé au lancer du sort (les exigences ont été remplies et les pénalités acceptées par le créateur du parchemin).

Les effets d'un parchemin de protection

Si un PJ utilise plus d'un parchemin de *protection* à la fois, leurs effets sont cumulatifs, mais non leurs durées. Les parchemins protégeant contre certains types de créatures ne créent pas un globe solide : si la créature est acculée (par exemple dans un coin) et que le personnage utilisant le parchemin continue à avancer jusqu'à ce que la créature se retrouve à l'intérieur des limites du globe, celle-ci ne sera pas affectée et la protection sera considérée volontairement brisée et annulée. Il est tout à fait impossible d'utiliser un parchemin de protection comme arme offensive.

Qui peut utiliser les sorts sur parchemin?

La capacité d'utiliser un sort sur parchemin ne permet pas à un prêtre d'utiliser un sort de magicien ou vice versa. De plus, un personnage n'utilisant pas normalement la magie ne peut utiliser de sort sur parchemin. N'importe qui peut utiliser un parchemin de protection. Les paladins et les rôdeurs ne peuvent pas utiliser de parchemin destiné à un prêtre.

Les personnages capables de lire et d'utiliser les sorts sur parchemin peuvent le faire sans aucune restriction. Dès que le sort est connu, il n'est plus nécessaire d'utiliser un sort *Lecture de la Magie* pour invoquer sa magie. Un sort sur parchemin peut même être lu par un magicien normalement incapable d'employer ce sort parce qu'il ne peut l'apprendre ou qu'il est d'un niveau trop élevé pour lui (encore que, dans ce dernier cas, il y a alors une chance d'échec).

Niveaux des Sorts

Les niveaux donnés au Tableau 90 vous permettront de déterminer au hasard les niveaux des sorts sur vos parchemins (si vous ne désirez pas les déterminer vous-même). Lorsque le niveau a été déterminé, trouvez le sort exact en consultant le tableau de sort appropriée dans le *Manuel des Joueurs*.

Les parchemins maudits

Certains parchemins renferment de puissantes malédictions, placées intentionnellement ou résultant d'une fabrication bâclée. La malédiction s'abat sur le personnage dès la première lecture du parchemin. Le MD peut imposer n'importe quel effet, mais fort peu de parchemins maudits devraient être mortels (du moins sur le coup). Voici quelques exemples :

- Malchance (-1 sur les attaques et les Jets de Sauvegarde).
- La barbe du personnage pousse à raison d'un centimètre par minute.
- Le personnage est téléporté loin des autres membres du groupe.
- Un monstre apparaît et attaque le personnage.
- Le personnage est métamorphosé en souris.
- La taille du personnage est réduite de moitié.
- Le personnage est frappé de faiblesse (sa Force est divisée par 2).
- Le personnage s'endort et ne peut être réveillé.
- Le personnage est soudain pris d'un appétit incontrôlable.
- Le personnage se sent obligé de parler en vers (ce qui l'empêchera de lancer des sorts).
- Le personnage perd la vue ou l'ouïe.
- Le personnage est frappé de lâcheté et doit réussir un test de moral chaque fois qu'il rencontre un monstre.
- L'alignement du personnage est changé.
- Le personnage subit 2 à 6 points de dégât.
- Le personnage est frappé d'amnésie.
- Le personnage se sent obligé de donner toutes ses possessions.
- Le personnage doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie ou la Pétrification.

En général, les effets d'une malédiction peuvent être annulés ou renversés par un sort *Délivrance de la Malédiction*. Certains cas (comme la pétrification) nécessiteront des sorts plus précis. Il devrait être difficile, mais non impossible, de se débarrasser d'une malédiction.

Les cartes

Bien qu'elles ne soient pas magiques, le caractère spécial des cartes fait qu'elles nécessitent une préparation et un soin particuliers de la part du MD; c'est pourquoi elles sont incluses dans la liste des objets magiques. Les cartes devraient rarement être données en raison du hasard, ne serait-ce que parce que vous devez alors avoir une carte déjà tracée sous la main. Il n'y a pas de règles particulières permettant de concevoir une carte. Toutes suggèrent l'existence d'un immense trésor plus ou moins facile à trouver, en ne donnant qu'une très vague idée des risques et des dangers à affronter... Certaines cartes peuvent très bien se révéler fausses. Le grand nombre de possibilités permettra au MD d'utiliser ses cartes comme tremplins vers de nouvelles aventures.

Liste des sorts de protection

Protection contre les acides : (Temps de lecture : 6) Le personnage est protégé contre toutes les formes d'acide, jusqu'à ce que les dégâts annulés atteignent 20 Dés de vie ou jusqu'à la fin d'une période de 1d4 + 8 tours.

Protection contre l'eau : (Temps de lecture : 6) La protection forme une sphère de 3 m de diamètre centrée sur le lecteur du parchemin. Aucune forme d'eau (liquide, vapeur, glace, grêle, neige, verglas, etc.) ne peut traverser la sphère. Si les créatures protégées doivent marcher sur une forme quelconque d'eau, celle-ci ne les touchera pas; ils ne pourront donc pas glisser sur de

la glace ou couler dans une rivière, par exemple.

Protection contre l'électricité : (Temps de lecture : 5) La protection forme une sphère de 7 m de diamètre centrée sur le personnage. Les créatures protégées ne sont pas affectées par les attaques électriques et leurs effets. La protection dure 3d4 rounds.

Protection contre les élémentaux : (Temps de lecture : 6) Il existe cinq variétés de ce parchemin. Lancez 1d100 et consultez le tableau :

Résultat sur 1d100	Type de parchemin
01-15	Protection contre les élémentaux de l'air (incluant les serviteurs aériens, les djinns, les rôdeurs invisibles et les Maîtres du Vent)
16-30	Protection contre les élémentaux de terre (incluant les xorns)
31-45	Protection contre les élémentaux de feu (incluant les efrits et les salamandres)
46-60	Protection contre les élémentaux de l'eau (incluant les tritons et les Esprit des Eaux)
61-00	Protection contre tous les élémentaux

La magie protège le personnage et toutes les créatures qui se trouvent à moins de 3 m de lui. La protection dure 5d8 rounds et affecte jusqu'à 24 Dés de vie de créatures élémentaires (si le parchemin protège contre un type précis; 16 Dés de vie s'il protège contre tous les élémentaux). Il est possible d'attaquer de l'intérieur du cercle; de même, un élémental disposant de plus de Dés de vie ou plusieurs élémentaux (ceux en excès du nombre total de Dés de vie contre lequel le parchemin protège) peuvent pénétrer le cercle et attaquer.

Protection contre le feu : (Temps de lecture : 8) La protection englobe une sphère de 10 m de diamètre centrée sur le lecteur du parchemin. Toutes les créatures protégées peuvent résister aux flammes et à la chaleur, même celles de nature magique ou élémentaire. La protection dure 1d4 + 4 tours.

Protection contre le froid : (Temps de lecture : 3) La protection prend la forme d'une sphère de 10 m de diamètre centrée sur le personnage. Toutes les créatures comprises dans cette sphère sont protégées contre le froid "naturel", jusqu'au zéro absolu (-273 C). Contre le froid "magique", le parchemin confère un ajustement de +6 aux Jets de Sauvegarde et divise les dégâts par quatre (par huit si le Jet de Sauvegarde est réussi). La protection dure 1d4 + 4 tours.

Protection contre les gaz : (Temps de lecture : 3) Ce parchemin crée une sphère protectrice de 3 m de diamètre, centrée sur le lecteur. Toutes les créatures protégées sont immunisées contre les effets des gaz et des vapeurs toxiques : gaz empoisonné, Souffles gazeux, sorts générateurs de gaz (tels le *Nuage Puant* ou le *Nuage Mortel*). La protection dure 1d4 + 4 rounds.

Protection contre les lycanthropes : (Temps de lecture : 4) Il existe sept versions de ce parchemin. Le MD peut lui-même choisir dans le tableau ou utiliser 1d100:

Résultat sur 1d100	Type de parchemin
01-05	Protection contre les ours-garou
06-10	Protection contre les sanglier-garou
11-20	Protection contre les rat-garou
21-25	Protection contre les tigre-garou
26-40	Protection contre les loups-garous
41-98	Protection contre tous les lycanthropes
99-00	Protection contre les créatures polyformes

Le cercle protecteur a un diamètre de 7 m et se déplace avec le lecteur du parchemin. Chaque parchemin protège contre un maximum de 49 Dés de vie de lycanthropes, les points additionnels étant arrondis à l'entier inférieur (sauf si plus de 2). Sauf pour ce point, la protection est similaire à la protection contre les élémentaux. Le parchemin *Protection contre les Créatures Polyformes* offre une protection contre les monstres (sauf les divinités et les créatures similaires) capable d'assumer une forme humaine : dopplegangers, certains dragons, druides, chacals-garou, lycanthropes, etc. L'effet dure 5d6 rounds.

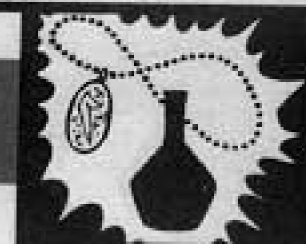
Protection contre la magie : (Temps de lecture : 8) Ce parchemin conjure un globe invisible de négation de la magie, de 3 m de diamètre, centré sur le lecteur. Aucune forme de magie ne peut traverser le globe, dans un sens comme dans l'autre, mais les objets matériels ne sont pas affectés. Comme pour les autres types de protection, le globe se déplace avec le lecteur. La protection dure 5d6 rounds.

Protection contre les morts-vivants : (Temps de lecture : 4) Ce parchemin invoque un cercle magique de 3 m de diamètre se déplaçant avec le lecteur. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cercle sont protégées contre toutes les attaques physiques des morts-vivants, mais non contre leurs sorts ou d'autres formes d'attaques. Une créature quittant le cercle pourra être attaquée normalement. La protection affecte un maximum de 35 Dés de vie/niveaux de morts-vivants. Les créatures excédant ce maximum peuvent pénétrer le cercle. La protection dure 10d8 rounds. Certains parchemins ne protègent que contre certains types de morts-vivants (un ou plus), au choix du MD. Vous trouverez un tableau dans la description de la potion *Contrôle des Morts-vivants*.

Protection contre la pétrification : (Temps de lecture : 5) La protection forme une sphère de 7 m de diamètre se déplaçant avec le lecteur du parchemin. Toutes les créatures protégées sont absolument immunisées contre tous les types d'attaques, magiques ou non, transformant la peau en pierre. La protection dure 5d4 rounds.

Protection contre la possession : (Temps de lecture : 1) Ce parchemin invoque un cercle magique de 7 m de diamètre se déplaçant avec le lecteur. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur du cercle sont protégées contre la possession par les attaques magiques (tel un *Réceptacle Magique*) et contre les formes d'attaque visant la possession ou le contrôle mental. Même les morts sont protégés si leur corps se trouve dans le cercle magique. La protection dure 10d6 rounds pour 90 % de ces parchemins. Elle dure 10d6 rounds pour les autres, mais le cercle est immobile.

Protection contre les plantes : (Temps de lecture : 1) La protection forme une sphère de 3 m de diamètre se déplaçant avec le lecteur du parchemin. Toutes les formes de vie végétales (incluant les champignons, les limons, les moisissures, etc) sont incapables de pénétrer la sphère. Si celle-ci est déplacée vers une plante capable de mouvement, la plante sera repoussée. Si la plante est immobile (un arbustre bien enraciné, par exemple), la sphère ne peut la repousser que si le lecteur du parchemin a assez de force et de masse pour pouvoir normalement la déraciner. La protection dure 1d4 + 4 tours.



Protection contre les poisons : (Temps de lecture : 3) La protection n'affecte que le lecteur du parchemin. Aucune forme de poison (par ingestion, contact, respiration, etc.) ne pourra l'affecter et tout poison déjà présent dans son organisme sera neutralisé (cet effet est permanent). La protection dure 1d10 + 2 rounds.

Protection contre les souffles de dragon : (Temps de lecture : variable) Seul le personnage lisant le parchemin est protégé. La protection annule les effets de tous les types de souffle de dragon et dure 2d4 + 4 rounds.

Les anneaux

Tous les anneaux magiques irradient une certaine magie, mais la plupart ne peuvent être identifiés sans l'aide de la magie. De plus, comme tous les anneaux magiques sont identiques, la détermination des pouvoirs d'un anneau précis peut se révéler difficile : il faudra porter l'anneau et se livrer à divers tests et expériences pour découvrir sa fonction. Aucun anneau n'irradie d'aura bonne ou maléfique.

Un personnage ne peut porter plus de deux anneaux magiques à la fois; s'il en porte plus, aucun ne fonctionne. On ne peut porter plus d'un anneau par main; un second anneau rendra les deux inutiles. Un anneau magique doit être porté sur un doigt : les anneaux portés sur les orteils ou comme boucles d'oreilles, par exemple, voient leurs propriétés magiques annulées.

Les capacités magiques d'un anneau s'utilisent au 12e niveau de magie. Si un niveau plus élevé est nécessaire, l'anneau fonctionnera au niveau minimal de magie nécessaire pour lancer le sort équivalent.

Les anneaux magiques peuvent être portés et utilisés par toutes les classes de personnages et tous les humains et humanoïdes (à moins qu'une règle précise n'en interdise le port). Vous pouvez même permettre aux "monstres" pourvus de doigts de porter des anneaux, et certains d'entre eux pourraient bien en bénéficier. Par exemple, un troll pourrait porter un *Anneau de Régénération* dont les bénéfices s'ajouteraient à ses propres capacités de régénération.

Liste des anneaux

Anneau aux Rayons X : Cet anneau permet à son porteur de voir dans (et à travers) les substances opaques. La portée de cette vision est de 7 m, et le personnage voit comme en plein jour. La vision aux rayons X peut pénétrer jusqu'à 7 m de tissus, de bois ou de tout autre matière végétale ou animale; elle peut pénétrer jusqu'à 3 m de pierre ou de métal (certains métaux ne peuvent pas être pénétrés) :

Substance observée	Épaisseur pénétrée par round	Épaisseur maximale
Matière animale	1 m	7 m
Matière végétale	50 cm	7 m
Pierre	25 cm	3 m
Fer, acier, etc.	2 cm	25 cm
Plomb, or, platine	Impossible	Impossible

On peut observer une zone de 10 mètres carrés en un round.

Les portes, tiroirs, compartiments et alcôves secrets sont découverts dans 90 % des cas. La puissance de l'anneau a toutefois un revers important : le personnage perd 1 point de Constitution s'il l'utilise plus d'une fois durant une période de six tours. S'il est utilisé durant trois tours en une heure, le personnage perd 2 points; il en perd 3 s'il utilise l'anneau durant quatre tours, etc.

Les points de Constitution pourront être récupérés à raison de 2 points par jour de repos. Si la Constitution atteint 2, le personnage est épuisé et doit se reposer immédiatement. Il ne pourra rien faire, pas même marcher, tant que sa Constitution ne sera pas revenue à 3.

Anneau aux Trois Souhaits : Cet anneau est similaire à l'*Anneau de Souhaits*, mais contient exactement trois *Souhaits*. De plus, 25 % de ces anneaux renferment des *Souhaits Mineurs*.

Anneau Caméléon : Son porteur peut se fondre avec son environnement à son gré, ce qui confère une invisibilité de 90 % dans les feuillages, contre les murs, etc.

Si le personnage accompagne des créatures d'Intelligence 4 (ou plus) à une distance de moins de 20 m, il apparaîtra aux créatures comme l'une d'entre elles. Toutefois, chaque tour augmente de 5 % les chances que les créatures se rendent compte de la supercherie. Ainsi, une telle association ne pourra jamais durer plus de 20 tours sans que le porteur soit détecté. Les créatures d'Intelligence 16 (ou plus) ajoutent celle-ci aux chances de détection. Par exemple, une créature d'Intelligence 16 aurait 21 % de chances (16 + 5) à la fin du premier tour, 26 % à la fin du second, etc. Les créatures d'Intelligence inférieure à 3 détecteront automatiquement le porteur s'il s'approche à moins de 3 m.

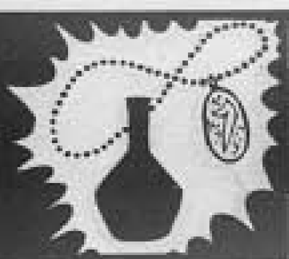
Anneau d'amitié avec les animaux : Lorsque le porteur de cet anneau est à moins de 3 m d'un animal d'alignement neutre et d'intelligence animale, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Si elle réussit, elle s'éloignera rapidement du personnage. Si elle échoue, elle devient docile et suit le porteur. Comme l'anneau fonctionne au 6e niveau de magie, il peut affecter jusqu'à 12 Dés de vie d'animaux.

Les animaux ressantant de l'amitié pour le porteur vont le garder et le protéger s'il utilise une charge pour le commander. Un tel anneau possède normalement 27 charges et ne peut pas être rechargé. Un druide peut influencer deux fois plus d'animaux (24 Dés de vie) en utilisant cet anneau; un rôdeur peut influencer 18 Dés de vie.

Anneau de Bouclier Mental : Cet anneau finement travaillé est normalement en or. Son porteur est totalement immunisé contre les Sorts *ESP*, *Détection des Mensonges* et *Connaissance de l'Alignement*.

Anneau de Chaleur : Cet anneau réchauffe son porteur dans les conditions de froid extrême, même si le personnage ne porte aucun vêtement. Il restore égelement les points de vie perdus en raison du froid au rythme d'un point par tour. Il confère un bonus de +2 aux Jets de Sauvegarde contre les attaques utilisant le froid et réduit les dégâts subis de 1 point par dé.

Anneau de Clignotement : Sur un ordre approprié, l'anneau est activé et le personnage est affecté comme par un sort *Clignotement*. L'effet dure six rounds, après lesquels l'anneau cesse de fonctionner durant 6 tours. Le mot de commande est normalement gravé quelque part sur l'anneau. Celui-ci est activé dès que le mot de commande est prononcé à moins de 3 m de lui (une autre personne que le porteur peut donc donner l'ordre).



Anneau de Commande des Élémentaux: Il en existe quatre types, tous très puissants. Chacun ressemble à un anneau tout à fait ordinaire, mais dispose en fait de plusieurs pouvoirs. Tous ces anneaux possèdent des pouvoirs communs:

1. Les élémentaux provenant du plan auquel l'anneau est associé ne peuvent attaquer le porteur ou s'en approcher à moins de 2 m. Le porteur peut décider de ne pas utiliser ce pouvoir et tenter de *charmer* l'élémental (qui a droit à un Jet de Sauvegarde, pénalité de -2). Toutefois, si le *charme* n'est pas efficace, toute protection est perdue et le porteur ne peut pas tenter de *charmer* une seconde fois. Les propriétés secondaires décrites plus bas resteront efficaces.

2. Les jets d'attaque des créatures provenant du plan auquel l'anneau est associé (sauf les élémentaux normaux) reçoivent une pénalité de -1. Les dégâts infligés au porteur sont réduits de 1 par dé de dégâts et ses Jets de Sauvegarde reçoivent un ajustement de +2. Les jets d'attaque du porteur reçoivent un ajustement de +4 (ou -4 contre les Jets de Sauvegarde des créatures), et il inflige six points de dégât supplémentaires. Le porteur peut atteindre une créature élémentaire avec n'importe quelle arme, même si elle n'est pas magique.

3. Le porteur de l'anneau peut parler aux élémentaux (ou créatures élémentaires) provenant du plan auquel l'anneau est associé. Celles-ci reconnaîtront l'anneau et respecteront son porteur si leurs alignements sont similaires. Si leurs alignements sont opposés, les créatures craindront le porteur s'il est fort, ou l'haïront et tenteront de le tuer s'il est faible. Ces réactions doivent être déterminées par le MD.

4. Le porteur d'un tel anneau reçoit une pénalité sur certains Jets de Sauvegarde :

Air	-2 contre le feu
Terre	-2 contre la pétrification
Feu	-2 contre l'eau ou le froid
Eau	-2 contre les éclairs et l'électricité

5. On ne peut utiliser qu'un seul de ces pouvoirs à la fois. En plus de ces pouvoirs, chaque type d'anneau dispose de ces fonctions :

Air
- *Rafale* (une fois par round)
- *Vol*
- *Mur de force* (une fois par jour)
- *Contrôle des Vents* (une fois par semaine)
- *Invisibilité*

L'anneau ressemblera à un *Anneau d'Invisibilité* jusqu'à ce que certaines conditions (déterminées par le MD) soient rencontrées (bénir l'anneau, tuer un élémental aérien, etc.).

Terre
- *Pierres Commères* (une fois par jour)
- *Passe-Murailles* (une fois par jour)
- *Mur de Pierre* (une fois par jour)
- *Transformation de la Pierre en Chair* (une fois par semaine)
- *Glissement de Terrain* (une fois par semaine)
- *Feuille Morte*

L'anneau ressemblera à un *Anneau Feuille Morte* jusqu'à ce que certaines conditions soient rencontrées.

Feu
- *Mains Brûlantes* (une fois par tour)
- *Pyrotechnie* (deux fois par jour)
- *Mur de Feu* (une fois par jour)
- *Colonne de Feu* (deux fois par semaine)
- Résistance au feu

L'anneau ressemblera à un *Anneau de Résistance au Feu* jusqu'à ce que certaines conditions soient rencontrées.

Eau
- *Purification de l'Eau*
- *Création d'Eau* (une fois par jour)
- *Respiration Aquatique* (rayon de 2 m)
- *Mur de Glace* (une fois par jour)
- *Bulle d'Air*
- *Abaissement des Eaux* (deux fois par semaine)
- *Séparation des Eaux* (deux fois par semaine)
- *Marche sur les Eaux*

L'anneau ressemblera à un *Anneau de Marche sur les Eaux* jusqu'à ce que certaines conditions soient rencontrées.

Ces anneaux fonctionnent au 12e niveau d'expérience ou au niveau minimal nécessaire au lancer du sort équivalent. Les pouvoirs additionnels ont un ajustement à l'initiative de +5.

Anneau de Conjuration des Djinns : Cet anneau fort spécial permet d'ouvrir une "porte" à travers laquelle un djinn peut être conjuré du Plan Élémentaire de l'Air. Il suffit de frotter l'anneau : le djinn apparaîtra au round suivant. Il obéira au porteur et le servira fidèlement, mais l'anneau perdra ses capacités magiques s'il est tué. Le *Bestiaire Monstrueux* donne une description détaillée des capacités d'un djinn.

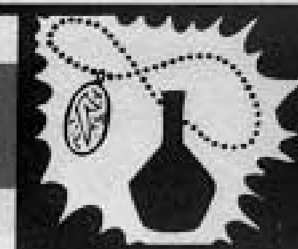
Anneau de Contradiction : Cet anneau maudit rend sont porteur incapable d'être d'accord avec une idée, une affirmation ou une action quelconque et ne peut être retiré qu'avec l'aide d'un sort *Délivrance de la Malédiction*. En raison de la malédiction, toutefois, le porteur s'opposera au lancer d'un tel sort. L'anneau dispose également d'un pouvoir secondaire :

01-20	*Vol*
21-40	*Invisibilité*
41-60	*Lévitation*
61-70	*Poigne Électrique* (un fois par tour)
71-80	*Renvoi des Sorts*
81-00	*Force* (18/00)

Notez qu'on ne peut éliminer la contradiction de l'anneau. Son porteur utilisera ses propres pouvoirs, plus ceux de l'anneau, pour empêcher qu'on ne le retire de son doigt, et ne mettra pas sa santé en danger. Par exemple, si les autres personnages lui suggèrent de ne pas se frapper la tête, il sera sans doute d'accord, mais frappera ensuite la tête d'un autre personnage (puisque le résultat final doit contenir une contradiction). Si l'anneau peut renvoyer les sorts, les sorts *Délivrance de la Malédiction* cumulatifs devont égaler ou dépasser 100 %.

Anneau de Contrôle des Mammifères : Le porteur peut contrôler jusqu'à 30 Dés de vie de mammifères d'Intelligence 4 ou moins (mammifères animaux ou semi-intelligents). Ce pouvoir est si grand que le porteur peut même ordonner aux créatures de se tuer, mais sa concentration doit alors être totale. L'anneau n'affecte pas les combinaisons d'oiseaux et de mammifères, les humains, les demi-humains et certains monstres : lammasu, shedu, manticores, etc. Si vous ne savez pas si une créature peut être contrôlée, assunmez qu'elle ne le peut pas.

Anneau de Faiblesse : Cet anneau maudit fait perdre 1 point de Force et 1 point de Constitution au porteur par tour, jusqu'à ce qu'il atteigne 3 pour chaque



trait. Le personnage ne remarquera son état de grande faiblesse que lorsqu'il se livrera à un effort quelconque : participer à un combat ou soulever un objet lourd. L'anneau peut rendre le porteur invisible à volonté (mais celui-ci perd alors ses forces au double du taux normal). Lorsque les deux traits atteignent 3, le personnage ne pourra plus "fonctionner" dans sa classe.

Les points perdus peuvent être restorés par le repos, chaque jour de repos redonnant 1 point dans chaque trait. L'anneau ne peut être retiré que si on lance un sort *Délivrance de la Malédiction* sur lui, suivi d'un sort *Dissipation de la Magie*.

Il y a toutefois 5 % de chances que cette procédure renverse l'effet de l'anneau et le transforme en un *Anneau de Force Berserke*. Les points de Force et de Constitution augmentent au rythme de 1 point par trait par tour jusqu'à un maximum de 18 (déterminez la Force Exceptionnelle au hasard dans le cas d'un guerrier). Dès que chaque trait a atteint 18, le porteur engagera immédiatement la première créature qu'il rencontrera, indépendamment des circonstances. La force berserke et les points de Constitution additionnels sont perdus dès que l'anneau est retiré (par un sort *Délivrance de la Malédiction*).

Anneau de Libre Action : Le porteur peut se déplacer et attaquer normalement, même s'il est sous l'eau ou s'il est attaqué par un sort *Toile d'Araignée, Immobilisation* ou *Lenteur*. Les sorts n'ont tout simplement aucun effet. Sous l'eau, le personnage se déplace à sa vitesse normale (de surface) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes ou contondantes, tant que l'arme est utilisée en mêlée et n'est pas lancée. L'anneau ne permet pas de respirer sous l'eau.

Anneau de Maladresse : Cet anneau maudit irradie une aura magique bénéfique masquant sa vraie nature. Le pouvoir secondaire peut être :

01-10	*Action Libre*
11-20	*Feuille Morte*
21-35	*Invisibilité*
36-50	*Saut*
51-60	*Nage*
61-80	*Chaleur*
81-00	*Marche sur les Ondes*

Le pouvoir secondaire fonctionne normalement, sauf quand le porteur est stressé (combat, dissimulation, travail délicat, etc). A ce moment, la nature de l'anneau est révélée et la Dextérité est divisée par deux (arrondie à l'entier inférieur). Les chances associées à la dissimulation et aux actions de précision sont également divisées par deux. Un lancer de sort qui nécessite la manipulation d'éléments matériels ou l'accomplissement d'un élément somatique ne réussira que si le personnage réussi un Jet de Sauvegarde contre les Sorts.

L'anneau ne peut être retiré qu'avec l'aide d'un sort *Dissipation de la Magie* (contre la magie du 12e niveau). Le sort détruira également le pouvoir secondaire de l'anneau.

Anneau de Marche sur les Ondes : Cet anneau permet à son porteur de marcher sur n'importe quel liquide sans s'enfoncer, ce qui inclut la boue, les sables mouvants, l'huile, l'eau courante et même la neige. L'anneau peut supporter jusqu'à 600 kg. Les pieds du personnage ne touchent pas le liquide (mais on pourra remarquer de petites dépressions ovales, profondes de 3 cm par 50 kg, dans la boue ou la neige durcie. Le personnage se déplace à sa vitesse normale.

Anneau de Nage : Cet anneau permet au porteur de nager à la vitesse de 21 (assumant bien sûr qu'il porte des vêtements appropriés). L'anneau permet également de plonger dans l'eau d'une hauteur de 20 m sans se blesser, tant que la profondeur est d'au moins 50 cm par 3 m de plongée. Le porteur peut rester sous l'eau durant quatre rounds sans avoir à respirer et peut nager en surface durant quatre heures avant de devoir se reposer (en flottant) durant une heure. L'anneau permet de flotter en toutes circonstances, sauf au milieu d'un typhon!

Anneau de Poigne Électrique : Cet anneau tout à fait ordinaire irradie une très faible aura de magie non identifiable. Il contient pourtant un enchantement assez puissant pour blesser un adversaire. Si le personnage touche une créature de la main portant l'anneau, un jet d'attaque réussi lui infligera 1d8 + 6 points de dégât.

Après trois décharges, indépendamment du temps écoulé entre chacune d'elles, l'anneau devient inerte durant un tour. Lorsqu'il est activé, l'anneau crée une extrusion circulaire qui semble sortir de la main du porteur.

Anneau de Protection : Celui-ci améliore la Classe d'Armure du porteur et ses Jets de Sauvegarde contre tous les types d'attaques. Un *anneau +1* conférera donc un bonus de 1 à la CA et de 1 aux Jets de Sauvegarde. Ces propriétés sont cumulatives avec celles des autres objets magiques de protection, avec ces exceptions :

1. L'anneau n'améliore pas la CA si le personnage porte une armure magique (mais améliore les Jets de Sauvegarde).

2. Plusieurs *Anneaux de Protections* en opération sur la même personne ou dans la même région ne combinent pas leurs protections. Seul l'anneau le plus puissant fonctionnera.

Le tableau suivant permet de déterminer la puissance de l'anneau :

Résultat sur 1d100	Niveau de protection
01-70	+1
71-82	+2
83	+2, rayon de 2 m
84-90	+3
91	+3, rayon de 2 m
92-97	+4 CA, +2 Jets de Sauvegarde
98-00	+6 CA, +1 Jets de Sauvegarde

Toutes les créatures dans le rayon de 2 m sont protégées, mais ne reçoivent un ajustement que pour leurs Jets de Sauvegarde.

Anneau de Régénération : La version normale de cet anneau restore un point de vie par tour (et peut même remplacer un membre ou organe perdu, avec le temps). Elle peut ramener son porteur à la vie (si la mort a été causée par un poison, le personnage devra réussir un Jet de Sauvegarde ou être tué de nouveau par le poison encore présent dans son organisme). Seule la destruction totale de tous les tissus vivants par le feu ou l'acide (ou un moyen similaire) empêchera la régénération. Bien sûr, l'anneau doit être porté : la régénération s'arrête s'il est retiré.

L'Anneau de Régénération Vampirique est beaucoup plus rare. Il confère immédiatement à son porteur la moitié (laissez tomber les fractions) des points de dégât infligés à ses adversaires en mêlée. Toutefois, cet anneau ne permet pas la régénération et ne remplace pas les membres ou organes perdus. Par exemple, si le personnage inflige 10 points de dégât, il peut ajouter 5 points de vie à son total. La créature frappée

perd tout de même 10 points de vie. Lancez 1d100 pour déterminer le type d'anneau :

01-90 *anneau de régénération*
91-00 *anneau de régénération vampirique*

Le nombre total de points de vie du porteur ne peut jamais dépasser le nombre maximal dont il dispose normalement.

Anneau de Renvoi des Sorts : Cet anneau crée une distorsion des trois dimensions, renvoyant les sorts dirigés contre le porteur vers celui qui les avait lancés, en tout ou en partie.

Certains sorts ne sont pas affectés par un *Anneau de Renvoi des Sorts* :

1. Les sorts affectant une zone qui ne sont pas dirigés spécifiquement contre le porteur.
2. Les sorts transmis par le toucher.
3. La magie contenue dans les objets magiques (bâtons, baguettes, etc). Un parchemin n'est pas un objet magique pour les besoins de cette règle.

Lancez 1d10 lorsqu'un sort est lancé contre le porteur de l'anneau et multipliez le résultat par 10. Ce nombre indique le pourcentage du sort qui a été renvoyé.

Lorsqu'un sort est renvoyé, on doit déterminer ses effets. Si le sort permet normalement un Jet de Sauvegarde, le porteur de l'anneau reçoit un bonus égal au nombre obtenu sur le dé. Le lanceur du sort reçoit un bonus égal à 10 moins le nombre obtenu sur le dé. Par exemple, un sort *Charme-Personne* est lancé sur un personnage portant un *Anneau de Renvoi des Sorts*. Ce dernier obtient un 7, renvoyant 70 % du sort et obtenant un bonus de +7 sur son Jet de Sauvegarde; le lanceur obtient un bonus de +3.

On permet également un Jet de Sauvegarde pour les sorts qui n'en n'ont pas normalement, si 20 % à 80 % du sort est renvoyé. Le bonus au Jet de Sauvegarde est calculé de la même façon, mais on ne tient compte d'aucun autre ajustement (pour la race, les objets magiques, etc). Le personnage doit obtenir au moins un 20 modifié pour annuler les effets du sort. Par exemple, un illusionniste lance un sort *Labyrinthe* contre un guerrier portant un *Anneau de Renvoi des Sorts*. Comme l'anneau renvoi 70 % de son effet, le guerrier a droit à un Jet de Sauvegarde (bonus de +7); l'illusionniste a droit à un bonus de +3. Le guerrier obtient un 15 et est sauf (15 + 7 = 22); l'illusionniste obtient un 16 et se retrouve pris dans son propre *Labyrinthe* (16 + 3 = 19).

Les effets d'un sort renvoyé sont divisés proportionnellement entre les deux cibles. Si le sort inflige des dégât, calculez le nombre de points comme d'habitude, puis répartissez-les en fonction du pourcentage déjà établi, arrondissant les fractions à l'entier le plus près. Si un sort inflige 23 points de dégât et que 30 % sont renvoyés, le porteur reçoit 16 points et le lanceur 7. La durée est divisée de la même manière. Les effets des sorts permanents restent inchangés.

Certains sorts affectent un nombre précis de niveaux. Lorsqu'un de ces sorts est envoyé contre le porteur de l'anneau, le sort doit pouvoir affecter autant de niveaux que le total des niveaux du porteur et du lanceur. Dans ce cas, la procédure décrite plus haut s'applique.

Si le lanceur de sort et sa cible portent tout deux des anneaux de renvoi des sorts, il se forme un champ de raisonnance :

01-70	Le sort se dissipe sans aucun effet
71-80	Le sort les affecte tout deux à pleine puissance
81-97	Les deux anneaux perdent leurs pouvoirs magiques
98-00	Les deux personnages sont projetés à travers une déchirure du Plan Positif

Le porteur devra d'abord retirer l'anneau s'il veut recevoir un sort.

Anneau de Résistance au Feu : Le porteur est totalement immunisé contre les effets des feux normaux : torche, huile enflammée, feu de camp, etc. Un feu très chaud, la lave en fusion, le souffle d'un Molosse Satanique ou un *Mur de Feu* infligera 10 points de dégât au porteur s'il se trouve directement dans les flammes.

Les Jets de Sauvegarde contre les feux exceptionnellement chauds, tels les souffles de dragon rouge ou de pyrohydre, les *Boules de Feu*, etc., reçoivent un ajustement de +4, et les dégâts sont calculés avec un ajustement de -2 par dé (mais le résultat d'un dé ne peut être inférieur à 1).

Anneau des Arcanes : Cet anneau double le nombre de sorts qu'un magicien peut préparer chaque jour pour un ou plusieurs niveaux. Seuls les magiciens peuvent utiliser un tel anneau : les membres des autres classes, même ceux qui utilisent des sorts, ne peuvent tout simplement pas comprendre son fonctionnement. Utilisez le tableau suivant pour déterminer ses propriétés :

01-50	double les sorts du 1er niveau
51-75	double les sorts du 2e niveau
76-82	double les sorts du 3e niveau
83-88	double les sorts des 1er et 2e niveaux
89-92	double les sorts du 4e niveau
93-95	double les sorts du 5e niveau
96-99	double les sorts des 1er, 2e et 3e niveaux
00	double les sorts des 4e et 5e niveaux

Anneau des Étoiles Filantes : Cet anneau possède deux modes d'opération ne fonctionnant que dans des ténèbres relatives : durant la nuit ou sous la surface du sol. La nuit, sous les étoiles, l'anneau possède ces fonctions :

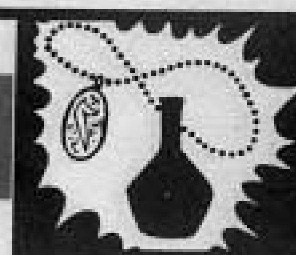
- *Lumières Dansantes* (une fois par heure)
- *Lumière*, rayon de 40 m (deux fois par nuit)
- *Éclair en boule*, voir plus bas (une fois par nuit)
- *Étoiles filantes* (spécial)

La fonction *éclair en boule* envoie de 1 à 4 éclairs en boule, au choix du porteur. Ce dernier peut les contrôler comme s'il s'agissait de *Lumières Dansantes*. Les boules de 10 cm ont une portée de 40 m, durent quatre rounds et peuvent se déplacer à 40m par round. La boule déchargera son énergie dans toute créature qui la touchera ou s'en approchera à moins de 2 m (un Jet de Sauvegarde réussi divise les dégâts par deux : la boule a frappé un trou d'air). La puissance des charges varie :

4 boules	2d4 points de dégât chacune
3 boules	2d6 points de dégât chacune
2 boules	5d4 points de dégât chacune
1 boule	4d12 points de dégât

Le porteur peut envoyer les boules une à la fois ou toutes en même temps, durant un même round ou tout au long de la nuit.

Les *étoiles filantes* sont de brillant projectiles qui laissent une traînée lumineuse derrière eux, un peu comme une *Nuée de Météores*. L'anneau peut envoyer trois *étoiles filantes* par semaine, en même temps ou une à la fois. Leur impact inflige 12 points de dégât et explose en une sphère de 3 m de diamètre qui inflige 24 points de dégât.



Une créature frappée par le projectile recevra les points de dégât de l'impact et de l'explosion. Les créatures atteintes par l'explosion doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts pour ne recevoir que la moitié des points de dégât (12 points). La portée maximale est de 25 m : le projectile se dirige en ligne droite et explosera à cette distance s'il n'a rien rencontré avant. Une créature située sur sa trajectoire doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts (pénalité de -3 à 7 m du personnage, de -1 à 15 m, normal après 15 m) ou être frappée de plein fouet.

A l'intérieur la nuit, ou encore sous la surface du sol, l'anneau possède les fonctions suivantes :

- *Lueur Féérique* (deux fois par jour)
- *Pluie d'étincelles* (une fois par jour)

La *pluie d'étincelles* est un petit nuage d'étincelles mauves se propageant devant le personnage jusqu'à 7 m pour une largeur de 3 m. Les créatures atteintes par le nuage reçoivent chacune 4d4 points de dégât si elles portent une arme et/ou une armure de métal (2d8 points de dégât dans les autres cas).

La portée, la durée et la zone d'effets de toutes ces fonctions sont équivalentes à celles des sorts qu'elles imitent.

Anneau de Saut : Le porteur peut sauter 10 m vers l'avant ou 3 m vers l'arrière ou le haut, en un arc d'environ 1 m par 3 m parcouru (voir le sort de magicien du même nom). L'anneau ne fonctionne que quatre fois par jour.

Anneau des Sorts : Cet anneau contient 1d4 + 1 sorts que son porteur peut utiliser comme s'il était un utilisateur de sorts du niveau approprié. La classe des sorts est déterminée de la même manière que pour un parchemin (voir la page 166). Le niveau de chaque sort est déterminé en lançant 1d6 (pour les prêtres) ou 1d8 (pour les magiciens). Le résultat est le niveau du sort :

Prêtre : 1d6, lancer 1d4 si on obtient un 6
Magicien : 1d8, lancer 1d6 si on obtient un 8

Le type de sort est également déterminé au hasard.

L'anneau peut transmettre le nom des sorts qu'elle contient à son porteur, par empathie. Dès que les caractéristiques des sorts ont été déterminées, les propriétés de l'anneau sont fixées à jamais. Lorsqu'un sort a été lancé, il ne peut être restoré que par un personnage de la classe et du niveau appropriés. Les sorts emmagasinés ont un temps d'incantation de 5.

Anneau de Souhaits : Cet anneau contient 2d4 *Souhaits.* Comme pour tous les *Souhaits,* le MD devrait faire preuve de prudence en pesant la demande. Si les joueurs sont avides et cupides, interprétez leurs paroles à la lettre, détournez-en le sens ou décidez simplement que la magie de l'anneau n'est pas suffisante. Dans tous les cas, le *Souhait* a été utilisé, qu'il ait été ou non réalisé et indépendamment de l'interprétation du MD. Aucun *Souhait* ne peut annuler les décrets d'une divinité, à moins qu'il ne soit formulé par une autre divinité.

Anneau de Subsistance : Cet anneau fournit à son porteur toute ce dont il a besoin pour survivre, même s'il passe plusieurs jours sans eau ni nourriture. Elle rafraîchit à la fois le corps et l'esprit : son porteur n'a donc besoin que de deux heures de sommeil pour obtenir le même résultat que huit heures de sommeil.

L'anneau doit être porté durant une semaine avant d'être efficace. S'il est retiré, son porteur perd immédiatement tous ses avantages et doit attendre une nouvelle semaine. Après avoir fonctionné durant une période de sept jours consécutifs, l'anneau cessera de fonctionner durant une semaine pour refaire ses forces.

Anneau de Télékinésie : Cet anneau permet à son porteur de manipuler des objets à distance (voir le sort de magicien du 5e niveau). Le poids pouvant être déplacé varie d'un anneau à l'autre :

01-25	10 kg maximum
26-50	25 kg maximum
51-89	50 kg maximum
90-99	100 kg maximum
00	200 kg maximum

Anneau de Tromperie : Cet anneau peut convaincre son porteur qu'il est en fait un autre type d'anneau : un type désiré par le personnage. Celui-ci sera tout à fait convaincu que l'anneau est ce qu'il semble être et utilisera inconsciemment ses capacités (et celles des autres objets magiques dont il dispose) pour obtenir un résultat équivalent à celui qui aurait dû être obtenu grâce aux propriétés de l'anneau. Le MD devra déterminer à quel point la tromperie est efficace et comment les observateurs sont eux-même affectés. L'anneau peut être retiré n'importe quand.

Anneau de Vérité : La possession d'un tel anneau est une arme à deux tranchants: le porteur peut détecter tous les mensonges dits en sa présence, mais il est lui-même tout à fait incapable de mentir. S'il essaie, il dira simplement la pure vérité! D'un autre côté, la puissance de l'anneau fait prendre une voix de fausset à quiconque ment en sa présence.

Si le porteur rencontre une magie permettant de mentir sans se trahir (un sort mensonge indétectable, par exemple), il peut mentir dans être détecté,mais est incapable d'entendre ce que dit le menteur, qu'il soit ou non entrain d'écouter. Bien entendu, ce fait révélera le mensonge.

Anneau d'Influence Humaine : Cet anneau élève le Charisme du porteur à 18 lors des rencontres avec des humains ou des demi-humains. Le porteur peut faire une *Suggestion* à une des créatures (qui a droit à un Jet de Sauvegarde). Il peut également *charmer* jusqu'à 21 niveaux/Dés de vie de créatures (qui ont droit à un Jet de Sauvegarde) comme s'il utilisait le sort de magicien. Ces deux pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une fois par jour et ont un ajustement à l'initiative de +3.

Anneau d'Invisibilité : Le porteur peut devenir invisible instantanément, à volonté. Ce pouvoir est équivalent au sort de magicien du même nom, mais 10 % de ces anneaux confèrent également l'*Inaudibilité*, qui rend le porteur absolument silencieux. Si le personnage désire parler, il devra rompre l'enchantement.

Anneau du Grand Bélier : Cet anneau est fait de métal dur, normalement d'un alliage d'argent ou de fer, et porte une petite tête de bélier sculptée. Une *Détection de la Magie* révélera une aura d'évocation.

Le porteur peut commander à l'anneau de projeter une force ressemblant vaguement à une tête de bélier. La force infligera 1d6 points de dégât si une charge est drainée, 2d6 points si deux charges sont drainées et 3d6 charges si trois charges sont drainées (le maximum). L'anneau peut facilement renverser une créature se tenant sur un mur ou une échelle, par exemple. Le choc est considérable, et la créature qui rate un Jet de Sauvegarde contre les Sorts sera renversée. La force a

une portée de 10 m. Certains ajustements s'appliquent au Jet de Sauvegarde :

Cible plus petite qu'un humain	-1
Cible plus grande qu'un humain	+2
Force de moins de 12	-1
Force entre 18 et 20	+3
Force de plus de 20	+6
4 pattes ou plus	+4
Poids de plus de 500 kg	+2
2 charges utilisées	-1
3 charges utilisées	-2

Le MD peut imposer d'autres ajustements en fonction des circonstances. Par exemple, un géant de feu se tenant sur une corniche ne pourra pas utiliser sa Force et son poids à son avantage, à moins de savoir qu'il va être frappé par la force de l'anneau. Le MD doit faire preuve de bon sens.

En plus de ce mode d'attaque, l'anneau a le pouvoir d'ouvrir les portes comme un personnage de Force 18/00. L'anneau aura une Force de 19 si on draine deux charges et une Force de 20 si on en draine trois. Les portes magiquement fermées ou verrouillées peuvent être ouvertes ainsi.

Les dégâts structurels résultant de cette force sont identiques aux dégâts causés par un bélier normal, le drainage de deux ou trois charges doublant ou triplant les dégâts causés. Les objets magiques frappés par la force doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Chocs Violents si on a utilisé trois charges; ils ne sont pas affectés dans les autres cas. Les objets non magiques doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Chocs Violents s'il sont frappés par la force.

Un tel anneau disposera de 6d10 charges. Il peut être rechargé par un magicien utilisant les sorts *Enchantement d'un Objet* et *Poing Serré de Bigby* en combinaison.

Anneau Feuille Morte : Cet anneau protège son porteur en activant automatiquement un sort *Feuille Morte* s'il tombe d'une hauteur de plus de 2 m.

Les bâtonnets

Les bâtonnets mesurent normalement un mètre de long et sont aussi épais que le pouce. On les conserve le plus souvent dans un écrin; ils peuvent être faits de métal, de bois, d'os ou d'ivoire; ils peuvent être unis ou décorés et sculptés; ils sont parfois garnis d'un bout métallique.

Chaque bâtonnet dispose d'un certain nombre de charge (à moins que sa description ne mentionne une exception). Normalement, chaque fois qu'il sera utilisé, une ou plusieurs charges seront "dépensées". Les personnages ne peuvent savoir automatiquement combien de charges possède un bâtonnet lorsqu'il est découvert, mais des recherches appropriées ainsi que l'utilisation de sorts permettront de le découvrir.

Il est possible de recharger un bâtonnet (en utilisant les règles de fabrication des objets magiques) s'il possède encore au moins une charge. S'il est tout à fait épuisé, il perd toutes ses propriétés magiques et ne peut plus jamais être rechargé.

Lorsqu'il est découvert, un bâtonnet contient de 41 à 50 charges (1d10 + 40). Toutefois, si les bâtonnets ne possèdent pratiquement jamais plus de charges, il est fort possible d'en découvrir un possèdant beaucoup moins de charges, surtout s'il a été pris à un ennemi qui l'avait déjà utilisé.

Mot-Clé (règle optionnelle)

Un bâtonnet est normalement activé lorsque son possesseur prononce un mot de commande spécifique. Agissant comme une détente, ce mot libère la puissance contenue dans l'objet. Comme le contrôle d'un bâtonnet dépend de la connaissance du mot de commande, celui-ci sera jalousement gardé par son possesseur. Rarement, un magicien distrait pourrait graver le mot sur le bâtonnet ou l'écrire sur un bout de papier. Le plus souvent, toutefois, les PJs devront avoir recours aux services d'un sage ou utiliser des sorts de l'école de divination pour découvrir le mot exact.

Liste des Bâtonnets

Bâtonnet d'Absorption : Un peu comme un aimant, ce bâtonnet attire et absorbe les sorts de toute nature (de prêtre comme de magicien). Il annule ensuite leurs effets et accumule leur énergie jusqu'à ce que son possesseur la libère sous la forme de ses propres sorts. La magie doit être dirigée vers le porteur du bâtonnet pour ce dernier puisse l'absorber. Le porteur connaîtra immédiatement le niveau du sort absorbé.

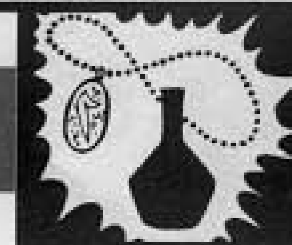
On devrait noter le nombre de niveaux absorbés (et utilisés). Par exemple, un bâtonnet ayant absorbé un sort du 6e niveau et un sort du 3e niveau a un total de neuf niveaux absorbés. Son possesseur peut utiliser cette énergie pour lancer n'importe quel sort mémorisé, avec un temps d'incantation de 1, sans perdre le souvenir du sort. La seule restriction est que le niveau contenu dans le bâtonnet doit être égal ou plus élevé que le niveau du sort que le porteur veut lancer. Dans notre exemple, il pourrait lancer un seul sort du 9e niveau, un du 6e et un du 3e, etc.

Un *Bâtonnet d'Absorption* ne peut pas être rechargé. Il peut absorber un maximum de 50 niveaux de sorts; par la suite, il ne pourra plus que décharger son potentiel. Son possesseur saura immédiatement que la limite a été atteinte en le saisissant. Les charges utilisées indiquent que le bâtonnet a déjà absorbé une partie de son maximum de 50 niveaux et que certains d'entres eux ont déjà été utilisés.

Voici un exemple plus précis. Un prêtre utilise un *Bâtonnet d'Absorption* pour annuler les effets d'un sort *Immobilisation des Personnes* lancé contre lui par un mage. Le bâtonnet a maintenant absorbé trois niveaux de sort et peut encore en absorber 47 autres. Le prêtre peut lancer n'importe quel sort du 1er, 2e ou 3e niveau, sans en perdre le souvenir, en utilisant le potentiel du bâtonnet. Si le prêtre lance lui-même un sort *Immobilisation des Personnes* (un sort du 2e niveau pour lui), le bâtonnet a encore un potentiel d'un niveau, peut en absorber 47 autres et a perdu deux charges.

Bâtonnet d'Annulation : Ce redoutable bâtonnet est craint de toutes les classes, car son toucher draine les objets de toutes leurs propriétés magiques si un Jet de Sauvegarde contre l'annulation n'est pas réussi. Le toucher se fait en réussissant un jet d'attaque réussi durant un combat.

Jet de sauvegarde	Objet
20	Potion
19	Parchemin
17	Anneau



14	Bâtonnet
13	Bâton
15	Baguette
12	Objet magique "divers"
3	Artéfact ou relique
11 (8)	Armure ou bouclier (si +5)
9 (7)	Épée (sainte lame)
10	Arme*

* Plusieurs petits objets regroupés, tels des flèches ou des carreaux dans un carquois, seront drainés en même temps.

Pour savoir si l'objet a été affecté, lancez 1d20 et consultez le tableau. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre donné pour le type d'objet, celui-ci n'est pas affecté. S'il est inférieur, l'objet est drainé. Après avoir drainé un objet, le bâtonnet devient fragile et cassant, et ne peut plus être utilisé. Les objets drainés ne peuvent pas être ramenés à leur état antérieur, même par un *Souhait*.

Bâtonnet de Châtiment : Il s'agit d'une *arme magique* +3 infligeant 1d8 + 3 points de dégât. Le bâtonnet inflige 2d8 + 6 points de dégât contre un golem, et tout résultat de 20 ou plus le détruit totalement. Un toucher réussi sur un golem consume une charge.

Le bâtonnet inflige des dégâts normaux contre les créatures des Plans Extérieurs, mais tout résultat de 20 ou plus consume une charge et triple les dégâts : (1d8 + 3) x 3. Ce bâtonnet ne peut pas être rechargé.

Bâtonnet de Passage : Ce puissant objet magique permet à son possesseur d'utiliser chacun des sorts suivants, un à la fois, un par round : *Voyage Astral, Porte Dimensionnelle, Passe-Murailles, Porte de Phase* et *Téléportation sans Erreur*. On doit utiliser une charge pour activer le bâtonnet, mais le personnage peut alors utiliser chacune des fonctions une fois. Le bâtonnet reste activé durant un jour ou jusqu'à ce que toutes les fonctions aient été utilisées. Aucune fonction ne peut être utilisée une seconde fois, à moins qu'on utilise une seconde charge, auquel cas les cinq fonctions sont de nouveau disponibles.

Dans le cas du *Voyage Astral*, le personnage peut utiliser le bâtonnet sur un maximum de cinq créatures (dont lui-même). Chaque créature prend alors une forme astrale et peut voyager sous cette forme. Toutefois, cette action annulera les autres fonctions non encore utilisées. Le bâtonnet voyage jusqu'au Plan Astral avec son possesseur, mais ne peut plus être utilisé ou activé jusqu'à ce qu'il soit revenu du Plan Astral.

Cet effet affectant cinq créatures ne s'applique qu'au *Voyage Astral*. Seul ce dernier peut être utilisé plus d'une fois par activation, et ce seulement de la manière décrite plus haut.

Le bâtonnet irradie une aura magique d'altération et d'évocation. Comme il permet aux corps physiques et aux possessions des voyageurs d'assumer une forme astrale, le bâtonnet ne peut être rechargé que par un magicien du 20e niveau.

Bâtonnet de Puissance Altière : Ce bâtonnet a plusieurs fonctions correspondant à des sorts ainsi que certaines fonctions plus terre-à-terre; il peut également servir d'arme magique. Le *Bâtonnet de Puissance Altière* est fait de métal et est beaucoup plus épais que les autres types de bâtonnets. Une extrémité se termine par une boule, et sa surface est émaillée de plusieurs boutons. Comme il pèse 5 kilos, il faudra une Force de 16 ou plus pour l'utiliser efficacement en combat (pénalité de -1 aux jets d'attaque pour chaque point de Force en-dessous de 16).

Les fonctions ressemblant à des sorts comprennent :

- *Paralysie* au toucher, si le personnage le commande.
- *Terreur* affectant tous les ennemis qui voient le bâtonnet, si le personnage le commande (portée maximale de 2 m).
- *Draine* 2d4 points de vie d'un adversaire touché et les ajoute aux points de vie du personnage (jusqu'au maximum possible pour lui).

Chacune de ces fonctions utilise une charge. L'adversaire a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, sauf dans le cas du drainage de points de vie, qui nécessite un toucher réussi en mêlée.

Les fonctions offensives du bâtonnet ne demandent aucune charge :

- *Mace d'armes +2*
- *Lame Langue de Feu +1* lorsqu'on appuie sur le bouton #1. Une lame jaillit de la boule, qui devient la poignée de l'épée. L'arme a une longueur totale d'un mètre.
- *Hache de Guerre +4* lorsqu'on appuie sur le bouton #2. La lame jaillit de la boule et l'arme s'allonge jusqu'à un mètre et demi.
- *Javelot +3* lorsqu'on appuie sur le bouton #3. La lame d'épée jaillit et le manche peut s'allonger jusqu'à 4 mètres, ce qui donne une longueur maximale de 5 mètres. A 5 m, on peut l'utiliser comme lance.

Les fonctions plus banales du bâtonnet n'utilisent aucune charge :

- Perche. Lorsqu'on appuie sur le bouton #4, une pointe métallique (permettant l'ancrage dans le granite) jaillit de la boule, alors que trois grappins apparaissent à l'autre bout. Le bâtonnet s'allonge de 2 à 20 mètres en un seul round (on arrête l'élongation en appuyant de nouveau sur le bouton #4). Des barreaux horizontaux longs de 10 cm apparaissent le long de la perche, à tous les 30 cm. La perche peut être fermement ancrée par la pointe et les grappins et supporte jusqu'à 2 000 kg. Le bouton #5 permet de reprendre la forme d'un bâtonnet.
- La perche peut être utiliser pour forcer les portes. Il suffit de planter le bâtonnet dans le sol à moins de 10 m de la porte et de viser celle-ci. La force de la poussée sera égale à celle d'un géant des tempêtes.
- Si le bouton #6 est enfoncé, le bâtonnet indiquera le nord magnétique et donnera à son possesseur une idée approximative de sa profondeur sous la surface du sol (ou de sa hauteur par rapport à celui-ci).

Un *Bâtonnet de Puissance Altière* ne peut pas être rechargé. Lorsqu'il a épuisé toutes ses charges, ses fonctions ressemblant à des sorts et ses fonctions offensives disparaissent, excepté la *masse d'armes* +2. Les autres fonctions du bâtonnet restent utilisables.

Bâtonnet de Résurrection : Ce bâtonnet permet à un clerc de ressusciter les morts (y compris les elfes, les nains, les gnomes et les petites-gens) comme s'il était d'un niveau assez élevé pour lancer lui-même un sort *Résurrection*. Aucun repos n'est nécessaire, puisque c'est le bâtonnet qui confère la vie au mort.

Le bâtonnet peut être utilisé une fois par jour. Le nombre de charges utilisées dépend de la classe et de la race du personnage ressuscité. Il suffit d'additionner les charges indiquées pour la classe et la race :

Classe	Charges	Race	Charges
Clerc	1	Nain	3
Druide	2	Elfe	4
Guerrier	2	Gnome	3
Paladin	1	Demi-elfe	2
Rôdeur	2	Petites-Gens	2
Magicien	3	Humain	1
Illusioniste	3		
Voleur	3		
Barde	2		

Les personnages multi-classés utilisent la catégorie la moins favorable. Le bâtonnet ne peut pas être rechargé.

Bâtonnet de Sécurité : Lorsqu'une charge est utilisée, ce bâtonnet crée un peti espace non dimentionnel, un "mini-paradis", dans lequel le personnage et jusqu'à 199 autres créatures peuvent résider en parfaite sécurité. La durée maximale du séjour est égale à 200 divisé par le nombre de créatures affectées. Ainsi, une seule créature (le possesseur du bâtonnet) pourrait résider 200 jours; quatre créatures pourraient résider 50 jours; 60 créatures pourraient résider trois jours. Les fractions sont arrondies à l'entier inférieur (un groupe de 101 à 200 créatures, inclusivement, ne pourrait donc résider qu'un seul jour).

Dans ce "paradis", les créatures ne vieillissent pas (sauf par cause magique, comme un *Souhait*) alors la guérison naturelle s'effectue au double de la vitesse normale. On peut y trouver de l'eau fraiche et de la nourriture (fruits et légumes seulement) en abondance. La température est confortable pour toutes les créatures qui l'habitent.

Dès son activation, le bâtonnet transporte instantanément toutes les créatures en contact avec lui dans le paradis (les membres d'un groupe important peuvent se tenir la main pour être tous "touchés" par le bâtonnet).

Lorsque l'effet du bâtonnet est annulé par son possesseur ou que la durée maximale est atteinte, toutes les créatures réapparaissent instantanément à l'endroit qu'elles occupaient avant l'activation du bâtonnet. Si quelque chose occupe maintenant l'espace de "rentrée" d'une créature, celle-ci sera déplacée suffisamment pour l'éviter.

Ce bâtonnet peut être rechargé par les efforts conjoints d'un prêtre du 16e niveau et d'un magicien du 18e niveau.

Bâtonnet de séduction : Celui-ci permet à son possesseur d'irradier une "vague" émotionnelle et mentale de sympathie envers toutes les créatures intelligentes (Intelligence de 1 ou plus) dans un rayon de 7 mètres. Ces créatures considèrent alors le possesseur comme un ami ou un mentor (aucun Jet de Sauvegarde).

Les créatures séduites aiment et respectent le possesseur du bâtonnet : elles vont l'écouter, lui faire confiance et lui obéir, si la communication est possible, si les instructions ne vont pas à l'encontre de leur nature ou de leur alignement et si elles n'impliquent pas leur destruction. Chaque charge permet de séduire durant un tour. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet de Splendeur : Le possesseur de ce bâtonnet voit son Charisme augmenté à 18 aussi longtemps qu'il le tient ou le transporte. Ses vêtements (y compris son armure) semblent alors être de la plus haute qualité, sans pourtant recevoir un avantage magique quelconque (comme une amélioration de la Classe d'Armure).

Si le personnage possède déjà un Charisme de 18 ou plus, le bâtonnet n'a aucun effet à ce niveau. S'il utilise une charge, le bâtonnet le vêt de riches vêtements rehaussés de fourrures et de bijoux.

Les vêtements ainsi créés existent tant que le personnage ne tente pas de les vendre ou qu'ils ne lui sont pas pris par la force. Dans ces deux cas, ils disparaissent immédiatement. Ils peuvent par contre être donnés à tout autre personnage ou créature et resteront intacts par après. Le personnage portant un tel vêtement ne peut ajouter ou remplacer une pièce de vêtement en utilisant une autre charge : celle-ci serait alors simplement perdue.

La valeur d'un vêtement créé par le bâtonnet variera de 7,000 à 10,000 p.o. (1d4 + 6), le tissu valant 1,000 p.o., les fourrures 5,000 p.o. et les joyaux de 1,000 à 4,000 p.o. (10 gemmes valant chacune 100 p.o., 10 gemmes de 200 p.o. ou 20 gemmes de 100 p.o., et ainsi de suite).

Le bâtonnet possède un second pouvoir spécial, nécessitant une charge, lui permettant de créer une tente grandiose : un énorme pavillon de soie couvrant de 150 à 300 mètres carrés. La tente contient des meubles et de la nourriture convenant à la splendeur du pavillon, en quantités suffisantes pour divertir 100 personnes.

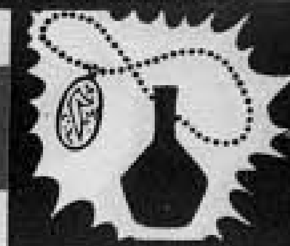
La tente et ses atours (incluant les objets amenés à l'extérieur de celle-ci) disparaîtront après un jour si on n'utilise pas une autre charge à ce moment. Ce bâtonnet ne peut pas être rechargé.

Bâtonnet de Suzeraineté : Le personnage possédant ce bâtonnet peut obtenir l'obéissance des créatures situées à moins de 40 mètres de lui lorsqu'il l'active. Il peut dominer de 200 à 500 dés de vie (ou niveaux d'expérience), mais les créatures ayant une Intelligence de 15 ou plus et au moins 12 dés de vie/niveaux ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Les créatures dominées obéiront au personnage comme s'il était leur souverain absolu. Toutefois, le sort sera brisé si le personnage donne un ordre tout à fait contraire à la nature des créatures. Il y a un temps d'incantation de 5 associé à ce bâtonnet. Chaque charge dure un tour. Le bâtonnet ne peut pas être rechargé.

Bâtonnet de Terreur : Il s'agit d'une arme magique +2 pouvant infliger 1d6 + 3 points de dégât. Son possesseur peut utiliser une charge pour s'entourer d'une aura terrifiante : ses vêtements et son apparence sont transformés en une illusion si horrible que tous ceux qui le voient dans un rayon de 10 m devront réussir un Jet de Sauvegarde contre les Bâtonnets pour ne pas être immobilisés par la terreur. Ceux qui réussissent le jet souffrent tout de même d'une pénalité de -1 sur leur moral et doivent immédiatement subir un test de Moral. Toutefois, chaque fois que le bâtonnet est utilisé, il y a 20 % de chances que son possesseur perde définitivement 1 point de Charisme.

Bâtonnet de Vigilance : Ce bâtonnet ne peut être distingué d'une *masse de fantassin +1*. Sa tête présente huit flanges. Il confère un ajustement de +1 sur les jets de son possesseur contre la surprise; celui-ci obtient également un ajustement de -1 sur ses jets d'initiative durant les combats. S'il est saisi fermement, le bâtonnet permet de *détecter l'alignement, le mal, le bien, les illusions, l'invisibilité, les mensonges* ou *la magie*. Ces pouvoirs de détection n'utilisent aucune charge.

Si le *Bâtonnet de Vigilance* est planté dans le sol et que son possesseur lui ordonne la vigilance, il pourra "sentir" la présence de toute créature hostile au possesseur dans un rayon de 40 mètres. Chacune des flanges lancera alors un sort *Lumière* dans une direction précise (nord, nord-est, est, etc.),



jusqu'à une distance de 20 mètres. En même temps, le bâtonnet crée l'effet d'un sort *Prière* sur toutes les créatures favorablement disposées envers son possesseur, dans un rayon de 7 mètres. Il envoie ensuite un avertissement mental à ces créatures, les prévenant d'un danger possible à moins de 40 mètres.

Enfin, le bâtonnet peut être utilisé pour lancer un sort *Animation d'un Objet*, en utilisant 16 objets (ou moins) spécialement désignés par le possesseur et placés approximativement dans un cercle de 2 mètres de rayon centré sur le bâtonnet. Les objets peuvent être des buissons, des branches spécialement taillées, etc.

Toutes les fonctions protectrices du bâtonnet utilisent une seule charge. La fonction *Animation d'un Objet* utilise également une charge. Si toutes les fonctions du bâtonnet sont utilisées en même temps, deux charges seront donc dépensées.

Ce bâtonnet peut être rechargé par un prêtre du 16e niveau s'il possède encore au moins une charge.

Bâtonnet-Fléau d'Armes : Cette arme irradie une faible aura d'altération magique si on la soumet à un sort *Détection de la Magie*. Le bâtonnet est activé au commandement de son possesseur et devient alors un fléau d'armes à deux têtes. En mêlée (ou si le personnage est monté), il s'agit d'une arme de cavalier (dégâts de base 1d4 + 1, P-M/G); dans les autres cas, il s'agit d'une arme de fantassin (dégâts de base 1d6 + 1/2d4, P-M/G).

Dans ces deux formes, l'arme confère un ajustement de +3 aux jets d'attaque et de dégât. Comme l'arme dispose de deux têtes, on infliger le double des dégâts, soit sur le même adversaire, soit sur deux adversaires de taille humaine se tenant côte à côte.

Si le personnage utilise une charge (que le bâtonnet soit sous la forme d'une arme ou non), il obtient un ajustement de +4 à sa Classe d'Armure et à ses Jets de Sauvegarde durant un tour. La transformation en arme (et vice versa) ne demande aucune charge).

Les bâtons

Les bâtons font environ 2 mètres de longs et ont l'épaisseur d'un jeune arbre. Certains font 3 à 4 cm de diamètre à la base, se terminant en une pointe de 2 cm. D'autres ont un diamètre constant. Les bâtons sont normalement faits de bois, souvent sculptés, le plus souvent cerclés de métal et probablement noueux et tordus. Ils peuvent avoir une apparence vraiment spéciale ou sembler tout à fait ordinaires.

Tout comme les bâtonnets et les baguettes, les bâtons utilisent des charges. Un bâton contient normalement 1d6 + 19 charges lorsqu'il est trouvé. Bien qu'il soit fort possible qu'il en contienne moins, il est pratiquement impossible qu'il en contienne plus. Certains bâtons peuvent être rechargés en utilisant les règles de fabrication des objets magiques. Toutefois, si toutes ses charges sont épuisées, le bâton perd ses propriétés magiques et ne peut plus être rechargé.

Les bâtons sont utilisés au 8e niveau de magie (à moins que cette règle ne s'applique pas ou que la description du bâton la modifie). Les sorts lancés seront donc équivalents à ceux d'un magicien du 8e niveau, en ce qui a trait à la portée, à la durée et à la zone d'effet.

Les dégâts sont normalement de 8d6, en ce qui a trait aux boules de feu, aux éclairs, etc.

Mot-Clé (règle optionnelle)

Si le MD en décide ainsi, la puissance d'un bâton pourrait être libérée uniquement par un mot (ou une phrase) de commande, qui devra être découvert séparément. La commande peut prendre la forme d'un simple mot ("Guéris!") ou une forme extrêmement complexe, par exemple une phrase rimée devant être ajustée aux circonstances ("Je touche cet homme au gros nez; ramène-le à la santé!"). Comme les mots de commande sont de véritables clés, les propriétaires de bâtons prudents les apprennent normalement par coeur et détruisent toutes les évidences. En fait, la connaissance d'un mot de commande peut même être sujette au marchandage lors des négociations suivant une reddition.

Liste des bâtons

Bâton de Commandement : Cet objet possède trois fonctions, dont deux seulement peuvent être utilisées par un magicien. Toutes trois sont utilisables par un prêtre.

Influence des humains : Identique à la fonction de l'anneau du même nom. Chaque *suggestion* ou *charme* draine une charge.

Contrôle des animaux (ou des mammifères): Fonctionne comme un *Anneau de Contrôle des Mammifères* entre les mains d'un magicien et comme une *Potion de Contrôle des Animaux* entre les mains d'un prêtre (tous les types d'animaux). Chacune de ces fonctions draine une charge.

Contrôle des Plantes : Identique à la fonction de la potion du même nom, mais utilise une charge par mètre carré de plantes contrôlées et par tour. Un magicien ne peut absolument pas contrôler les plantes.

Ce bâton ne peut pas être rechargé.

Bâton de Contrecoup : Ce bâton de chêne est une *arme magique* +3 (si on utilise l'ajustement en fonction du type d'armure, le *Bâton de Contrecoup* est traité comme le type d'arme le plus favorable contre toute armure). Il inflige 1d6 + 3 points de dégât, ce qui draine une charge. Si on utilise deux charges, les dégâts supplémentaires sont doublés (1d6 + 6); si on utilise trois charges, ils sont triplés (1d6 + 9). On ne peut utiliser plus de trois charges à la fois. Ce bâton peut être rechargé.

Bâton de Flétrissement : Il s'agit d'une arme magique +1 infligeant 1d4 + 1 points de dégât (et drainant une charge) lorsqu'elle atteint l'adversaire. Si on utilise deux charges, la créature atteinte vieillit de 10 ans; ses capacités et son espérance de vie sont alors ajustées en conséquence. Si on utilise trois charges, un des membres de la créature touchée (déterminé au hasard) se flétrit et devient inutile si celle-ci rate un Jet de Sauvegarde contre les Sorts.

Les créatures "éternelles" (morts-vivants, démons, diables, etc.) ne peuvent pas être vieillis ou flétris. Les effets du bâton sont cumulatifs; trois charges vont donc à la fois infliger des dégâts, vieillir et flétrir. Infliger 10 ans de plus à un nain aura fort peu d'effet, et le vieillissement d'un dragon pourrait bien aider ce dernier!

Bâton de Foudre et Tonnerre : Le moindre examen de ce bâton permettra de réaliser qu'il est tout à fait exceptionnel, et un examen magique révélera une aura d'altération. Fait de bois (frêne, chêne, etc.) ferré et clouté, il a toutes les propriétés

d'une arme magique +2 sans utiliser de charge et possède plusieurs autres fonctions :

Tonnerre : Le bâton frappe comme une *arme* +3; l'adversaire doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes, Bâtonnets et Bâtons et pour ne pas être *étourdi* par le bruit de l'impact (ne peut prendre aucune autre action durant le round; dernière initiative durant le round suivant). Cette fonction draine une charge.

Foudre : Un court arc électrique frappe l'adversaire lorsqu'il est touché par le bâton, causant les dégâts normaux plus 2d6 points de dégât résultant du choc. Même si le bâton lui-même n'inflige aucun dégât, la décharge électrique n'est pas affectée par l'armure (ramenant donc la CA de l'adversaire à 10) et pourrait donc infliger seule des dégâts. Cette fonction draine une charge.

Coup de Tonnerre : Le bâton projette un cône de bruit assourdissant, long de 15 m et d'un diamètre de 2 m à la base et de 7 m à son plus large. Toutes les créatures totalement ou partiellement dans le cône doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Bâtonnets, Bâtons et Baguettes ou être *étourdies* durant 1d2 rounds (ne peuvent pas attaquer durant cette période) et incapables d'entendre quoi que ce soit durant 1d2 rounds additionnels. Les créatures qui réussissent leur jet ne peuvent entendre durant 1d4 rounds, mais peuvent attaquer normalement. Cette fonction draine deux charges.

Coup de Foudre: Le bâton projette un éclair équivalent à celui d'une *Baguette de Foudre,* mais de 8d6, infligeant de 16 à 48 points de dégât (les 1 sont considérés être des 2) aux créatures ratant leur Jet de Sauvegarde. L'éclair peut être simple ou fourchu. Cette fonction draine deux charges.

Foudre et Tonnerre : Cette fonction combine un *coup de tonnerre* avec un *éclair fourchu* (voir le *Coup de Foudre).* Les dégâts causés par l'éclair correspondent à 8d6 où les 1 et les 2 sont considérés être des 3, infligeant de 24 à 48 points de dégât. Les créatures qui réussissent leur Jet de Sauvegarde reçoivent la moitié des dégâts et ne peuvent entendre (voir plus haut). Cette fonction draine quatre charges.

Le temps d'incantation de chaque fonction est égal au nombre de charges utilisées. La fonction *Foudre et Tonnerre* drainera donc 4 charges et aura un ajustement à l'initiative de +4.

Bâton de Puissance : Il s'agit d'un objet magique extrêmement puissant, doté de capacités offensives et défensives. Les fonctions suivantes drainent chacune une charge :

- *Lumière Continuelle*
- *Projectile Magique* ou *Éclair*
- *Ténèbres, rayon de 1 m*
- *Rayon Débilitant*
- *Lévitation*
- *Cône de Froid* ou *Boule de Feu*

Les fonctions suivantes drainent chacune deux charges :

- *Bouclier, rayon de 1 m*
- *Globe d'Invulnérabilité*
- *Paralysation**

* Il s'agit d'un rayon s'étendant du bout du bâton en un cône de 15 m de long et 7 m de diamètre.

Le MD peut donner au bâton des pouvoirs additionnels.

Le possesseur d'un *Bâton dePuissance* obtient un ajustement de +2 sur ses Jets de Sauvegarde et sa Classe d'Armure. Il peut l'utiliser pour frapper un ennemi : le bâton se comporte comme une *arme magique* +2 et inflige 1d6 + 2 points de dégât; en drainant une charge, le possesseur double les dégâts.

On peut briser un bâton de puissance pour un coup vengeur (voir le *Bâton du Mage).* Il peut être rechargé.

Bâton de Soins : Ce bâton permet la *guérison des maladies, la guérison de la cécité, le soin des blessures* (3d6 + 3 points de dégâts) ou la *guérison de la folie.* Chaque fonction draine une charge. Le bâton peut être utilisé une fois par jour sur une personne précise (incluant les nains, les elfes, les gnomes, les demi-elfes et les petites-gens); aucune fonction ne peut être utilisée plus de deux fois par jour (le bâton ne peut donc être utilisé que huit fois durant toute période de 24 heures). Il peut être rechargé.

Bâton des Grandes Forêts : Ce type de bâton est toujours fait de bois de chêne, de frêne ou d'if au grain fin, sculpté et ferré de bronze. Seul un druide peut utiliser ses pouvoirs magiques. Chaque fonction draine une charge :

- *Mur d'Épines*
- *Amitié avec les Animaux* et *Langage des Animaux*
- *Animation des Arbres**

* Cette fonction reproduit la capacité d'un sylvanien de forcer un arbre à se déplacer à une vitesse de trois et à attaquer comme un sylvanien de la plus grande taille possible, devenant à toutes fins pratiques un sylvanien durant huit rounds par charge drainée. Notez qu'il faut un round pour animer l'arbre et que celui-ci reprendra racine au huitième round, ce qui ne laisse donc que six rounds pour attaquer.

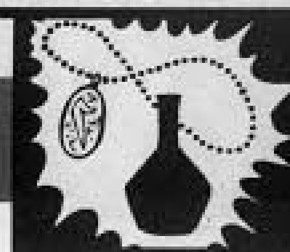
En plus de ces fonctions, un *Bâton des Grandes Forêts* est une arme magique. Les bâtons dont la valeur offensive est moindre disposent de pouvoirs additionnels ne drainant aucune charge et pouvant être employés une fois par jour : le *bâton +4* n'a aucun pouvoir additionnel; le *bâton* +3 possède le pouvoir *passage sans trace;* le *bâton* +2 possède les pouvoirs *passage sans trace* et *peau d'écorce;* le *bâton +1* possède ces deux pouvoirs ainsi que le pouvoir *arbre.* Déterminez le type de bâton au hasard (chances égales pour chaque type).

Bâton des Nuées d'Insectes : Ce type de bâton est normalement court et épais. Lorsqu'il est découvert (ou obtenu), sa surface est couverte de fines gravures représentant des insectes piqueurs : abeilles, guêpes, taons, etc. N'importe quel prêtre possédant un tel bâton peut lui ordonner créer une nuée de ces insectes, ce qui draine une charge.

La portée du sort est de 20 m plus 5 m par niveau du prêtre. Le nombre d'insectes est de 60 plus 10 par niveau. Chaque groupe de 10 insectes inflige 1 point de dégât, indépendamment de la Classe d'Armure, à moins que la cible ne soit protégée par un *Champ de Force* ou ne soit entourée de flammes, par exemple. Les insectes n'affectent pas les créatures plus grandes que les humains et possédant une Classe d'Armure naturelle de 4 ou plus.

Une créature vulnérable attaquée par une nuée d'insectes ne peut rien faire d'autre que de tenter de déloger et de tuer les bestioles. L'attaque dure un round. Chaque fois que le bâton est utilisé, une des sculptures d'insecte disparaît de sa surface; il est donc facile de connaître le nombre de charges restantes. Contrairement aux autres types de bâtons, celui-ci peut contenir jusqu'à 50 charges. Il ne peut pas être rechargé.

Bâton du Mage : Ce bâton très puissant renferme différents sorts et a plusieurs usages. Certaines fonctions drainent des



charges, d'autres non. Les fonctions suivantes ne drainent aucune charge :

- *Détection de la Magie*
- *Agrandissement*
- *Fermeture*
- *Lumière*
- *Protection contre le Mal/Bien*

Les fonctions suivante drainent chacune une charge :

- *Invisibilité*
- *Boule de Feu*
- *Déblocage*
- *Éclair*
- *Pyrotechnie*
- *Tempête Glaciale*
- *Toile d'Araignée*
- *Mur de Feu*
- *Disssipation de la Magie*
- *Passe-Murailles*

Les fonctions suivantes drainent chacune deux charges :

- *Tourbillon**
- *Conjuration d'un Élémental***
- *Changement de Plan*
- *Télékinésie****

* Le Tourbillon est identique à celui créé par un djinn.

** On peut conjurer un élémental de chaque type par jour, chacun disposant de 8 Dés de vie.

*** La *Télékinésie* fonctionne au 8e niveau (100 kg maximum).

Le *Bâton du Mage* confère un ajustement de +2 à tous les Jets de Sauvegarde contre les Sorts. Son possesseur peut l'utiliser pour absorber l'énergie des sorts lancés contre lui, mais si l'énergie absorbée dépasse la capacité du bâton, ce dernier explosera comme dans le cas d'un "coup vengeur" (voir plus bas). Les niveaux d'énergie absorbés ne comptent que pour recharger le bâton, mais ils ne peuvent pas être redirigés immédiatement; si le possesseur désire que son bâton absorbe l'énergie d'un sort, ce sera la seule action possible pour lui durant ce round. Notez que le possesseur du bâton n'a aucune idée du nombre de niveaux absorbés, puisque ce dernier ne communique pas cette information au personnage comme le ferait un *Bâtonnet d'Absorption*. L'absorption des sorts est donc dangereuse, mais c'est la seule manière de recharger ce bâton.

Le coup vengeur consiste à briser le bâton à dessein (son possesseur doit le déclarer expressément), libérant d'un coup tous les niveaux de sorts qu'il contient en un globe de 10 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres du bâton reçoivent un nombre de points de dégât égal à huit fois le nombre de niveaux de sorts contenus dans le bâton (1 à 25); les créatures situées entre 3 et 7 mètres reçoivent six fois le nombre de niveaux; les créatures situées entre 7 et 10 mètres reçoivent quatre fois le nombre de niveaux. Un Jet de Sauvegarde réussi contre la Magie permet seulement de diviser les dégâts reçus par deux.

Le magicien brisant le bâton a 50 % de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence et 50 % de chances d'être totalement détruit par l'explosion. Ce bâton et le *Bâton de Puissance* sont les deux seuls objets magiques capables de donner un coup vengeur.

Bâton-Fronde : Ce bâton magique ressemble à un *bâton +1* jusqu'à ce qu'un druide le saisisse et découvre le pouvoir de fronde. Ce pouvoir, qui ne peut être utilisé que par un druide, est activé lorsque celui-ci touche du bout du bâton un objet approximativement sphérique (pierre, bille de métal, cruche, etc.) mesurant au plus 20 cm de diamètre et pesant au plus 3 kg. L'objet adhèrera au bâton, et le personnage n'aura plus qu'à le projeter vers sa cible, en balançant le bâton au-dessus de la tête.

Le projectile suit une trajectoire basse, s'élevant à raison de 30 cm tous les trois mètres. Bien sûr, la trajectoire peut être plus élevée et même être pratiquement verticale (renversez alors le ratio donné). La portée maximale d'un tel projectile est de 60 m, les portées courte et moyenne étant de 20 m et 40 m, respectivement.

Le druide peut utiliser une charge pour lancer un projectile de grandes dimensions, comme s'il était un géant de pierre (portée de 100 mètres, 3d10 points de dégât). Que le bâton soit utilisé comme un bâton magique ou comme une fronde, il confère des ajustements de +1 aux jets d'attaques et de +1 par dé de dégâts. Il peut être rechargé par un druide du 12e niveau.

Bâton-Javelot: Ce bâton apparemment ordinaire présentera une aura d'altération s'il est magiquement examiné. Un ordre précis fera jaillir une lame de pointe, longue et acérée, d'un de ses bouts, transformant l'arme en javelot. Un second ordre fera allonger le bâton jusqu'à 4 mètres, alors qu'un troisième ordre lui permettra de retourner à sa forme originale. La puissance et la valeur d'un *Bâton-Javelot* sont déterminées au hasard lorsqu'il est utilisé pour la première fois :

Résultat sur 1d20	Toucher et dégâts*	Valeur en PX
1-6	+1	1 000
7-10	+2	1 500
11-13	+3	2 000
14-16	+4	2 500
17-19	+5	3 000
20	+5	3 500

* Même dégâts qu'un esponton (2d4), mais se comporte comme un javelot si on l'utilise pour frapper d'estoc ou recevoir une charge.

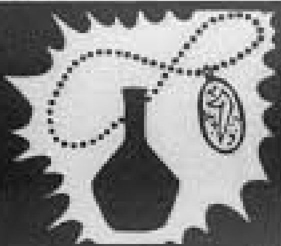
Bâton-Masse d'Armes : Cette arme de clerc a l'apparence d'un bâton utilisé pour la marche. Elle est faite de bronzewood renforcé par de large bandes de fer. On peu détecter une très faible aura d'altération. Sur l'ordre de son possesseur, le bâton se transformera en l'une des armes suivantes:

Bâton : *bâton +3*, ferré
Grande Masse : *masse de fantassin +1*, en fer
Masse : *masse de chevalier +2*, en fer

Bâton-Serpent : Il en existe deux variétés : le "python" et la "vipère".

Le python est une *arme magique* +2 infligeant 1d6 + 2 points de dégât. Si le prêtre le lance sur le sol, le bâton se transforme en un serpent constricteur de 8 m en un round (CA 3, 49 points de vie, vitesse 9). Le serpent va entourer sa cible de ses anneaux s'il réussi un toucher, l'étouffant lentement (2d4 + 2 points de dégât par round). La victime restera prise jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que la créature soit détruite. Le python retournera à son propriétaire si celui-ci le commande. S'il est tué sous sa forme serpentine, le bâton est détruit.

La vipère est une *arme magique* +1 infligeant 2d2 points de dégât. Sur un ordre de son possesseur, le bout du bâton se transforme en une tête de serpent (CA 5, 20 points de vie) durant un tour. Les dégâts ne sont pas accrus si le bâton atteint l'adversaire, mais celui-ci doit réussir un Jet de



Sauvegarde contre le Poison (force E) pour ne pas être tué. Seuls les prêtres maléfiques utilisent les bâtons-vipères. Si la tête de serpent est tuée, le bâton est détruit.

Ces bâtons n'utilisent pas de charge. La plupart d'entre eux (60 %) sont des pythons.

Les baguettes

Les baguettes sont très minces et longues d'environ 40 cm. Elles sont faites d'os, d'ivoire ou de bois et ont normalement un bout quelconque : métal, gemme, cristal, etc. Comme elles sont très fragiles et se brisent facilement, on les conserve dans des écrins spéciaux.

Les baguettes fonctionnent au 6e niveau d'expérience (à moins que la description ne mentionne autre chose) en ce qui trait aux dégâts causés, à la portée, à la durée, etc.

Au gré du MD, 1 % des baguettes peuvent être piégées.

Les baguettes utilisent des charges, chaque fonction drainant une ou plusieurs charges. Lorsqu'elle est découverte, une baguette dispose de 1d20 + 80 charges. Les baguettes prises à un ennemi vaincu disposeront souvent de moins de charges. Une baguette ne peut jamais posséder plus de 100 charges. La plupart des baguettes peuvent être rechargées en utilisant les règles de fabrication des objets magiques.

Si une baguette est drainée de toutes ses charges, elle ne peut plus être rechargée. Le MD peut alors décider qu'elle tombe immédiatement en poussière ou devient simplement un bout de bois sans pouvoir magique.

Mot-Clé (règle optionnelle)

Comme les bâtons et bâtonnets, il peut être nécessaire de prononcer un mot (ou une phrase) clé de commande pour utiliser la baguette. Encore une fois, la clé sera rarement dans la serrure! Le MD peut décider que le mot est magiquement gravé sur la baguette (nécessitant un sort *Lecture de la Magie*) ou peut forcer les personnages à utiliser un sort *Communion* ou à demander l'aide d'un sage). Si vous ne désirez pas utiliser cette règle, ignorez simplement les allusions aux mots de commande dans les descriptions : toutes les baguettes fonctionnent.

Liste des baguettes

Baguette d'Altération de la Taille : Une telle baguette permet à son possesseur d'altérer la taille de pratiquement tout type de créature, 50 % dans un sens ou l'autre.

La puissance relative et la Force s'accroissent ou décroissent proportionnellement. Une créature humanoïde dont la taille est accrue verra sa Force augmentée à celle d'un géant de la même taille. Par exemple, un humanoïde dont la taille est accrue à 3 m sera équivalent à un géant des collines (Force 19); un humanoïde dont la taille est accrue à 4 m sera équivalent à un géant de feu (Force 22).

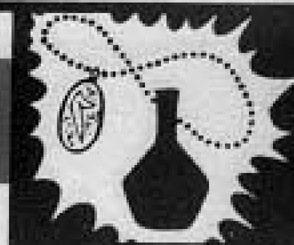
La baguette a une portée de 3 m. La créature ne sera affectée que si elle rate son Jet de Sauvegarde, mais une créature qui désire être affectée n'a pas besoin d'un tel jet.

L'effet de la baguette peut être annulé par un sort *Dissipation de la Magie*, mais la créature devra alors réussir un test de Choc Métabolique. Le possesseur peut également annuler l'effet en le désirant fortement, avant que la durée de l'effet n'expire. Chaque métamorphose draine une charge. La baguette peut être rechargée par un magicien du 12e niveau.

Baguette de Conjuration : Lorsqu'il tient cette baguette, un magicien peut reconnaître tout sort de conjuration lancé ou écrit : *Serviteur Invisible, Conjuration de Monstres, Conjuration d'un Éémentaire, Sort de Mort, Rôdeur Invisible, Souhait Mineur, Symbole, Labyrinthe, Seuil, Sphère Prismatique, Souhait.* La baguette possède également les pouvoirs suivants, chacun drainant une charge:

- *serviteur invisible*
- *conjuration de monstres**





* On peut drainer un maximum de six charges, une par niveau de *Conjuration* ou six *Conjuration de Monstres I*, trois *Conjuration de Monstres II*, etc. Le magicien doit être d'un niveau suffisamment élevé pour lancer le sort de *Conjuration*.

La *Baguette de Conjuration* permet également de créer un *Voile de Ténèbres* qui absorbe toute lumière et ne peut être pénétré que par la magie ou par un objet matétiel. Le voile peut couvrir une surface de 60 mètres carrés, mais doit pouvoir s'étendre du plancher au plafond et d'un mur à l'autre. La conjuration d'un voile draine deux charges.

Le possesseur de la baguette peut également construire une *Sphère* (ou un *Mur) Prismatique*, une couleur à la fois, du rouge au violet, au coût d'une charge par couleur.

Chaque fonction a un ajustement à l'initiative de +5. On ne peut utiliser qu'une seule fonction par round. Cette baguette peut être rechargée.

Baguette de Détection de la Magie : Cette baguette a une fonction équivalente à celle de la *Baguette de Détection de l'Ennemi*. Elle palpite dans la main de son possesseur et pointe dans la direction de la forme de magie en opération la plus puissante ou de l'objet magique le plus puissant dans un rayon de 10 m. La baguette peut pointer vers une créature sur laquelle un sort a été lancé.

Il faut un round pour détecter la principale source de magie; chaque round successif permettra à la baguette de pointer vers des sources de magie de moins en moins puissantes. En se concentrant durant un round sur une source précise, le possesseur de la baguette pourra déterminer l'école de magie (abjuration, altération, etc). Chaque tour (ou fraction de tour) d'utilisation draine une charge. A partir du second tour, il y aura des chances cumulatives de 2 % par rounds que la baguette désigne un objet non magique comme magique, ou vice versa. Elle peut être rechargée.

Baguette de Détection de l'Ennemi : Cette baguette palpite dans la main de son possesseur et pointe dans la direction de toute créature qui lui est hostile. La créature peut être invisible, éthérée, astrale, déphasée, cachée, déguisée ou tout à fait visible. La détection a une portée maximale de 20 mètres et draine une charge par tour d'utilisation. Cette baguette peut être rechargée.

Baguette de Détection des Métaux et Minéraux : Cette baguette a une portée de 10 m. Elle palpite dans la main de son possesseur et pointe dans la direction de la plus large masse de métaux ou de minéraux. Le possesseur peut également se concentrer sur un type précis de métal ou de minéral. Si le type spécifié existe à portée de la baguette, celle-ci pointera chaque masse distincte et son possesseur connaîtra sa taille approximative. Chaque utilisation de deux tours draine une charge. Cette baguette peut être rechagée.

Baguette d'Effroi : Lorsqu'elle est activée, cette baguette projette durant un court instant un pâle rayon ambré prenant la forme d'un cône de 20 m de long et de 3 m de diamètre. Toute créature touchée par le rayon doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes ou subir les effets d'un sort d'*Effroi* (sort de prêtre du 1er niveau, inverse d'*Apaisement*). Les créatures affectées tournent les talons et s'éloignent de la baguette le plus vite possible durant six rounds. Chaque usage draine une charge. On ne peut utiliser cette baguette qu'une fois par round. Elle peut être rechargée.

Baguette d'Extinction : Celle-ci a trois fonctions.

Les feux non magiques de dimensions normales peuvent être éteints sans utiliser de charge. Un tel feu aura une dimension maximale équivalente à celle d'un feu de camp ou de foyer, consommant de quatre à six rondins.

L'utilisation d'une charge permet d'éteindre un grand feu non magique, l'huile enflammée (4 litres ou plus), les feux causés par les démons et les diables, une lame *Langue de Feu* ou un sort *Mains Brûlantes*. Les flammes magiques continuelles (créées par une épée, par exemple), ne restent éteintes que six rounds.

L'utilisation de deux charges permet d'éteindre les grands feux magiques créés par exemple par une *Boule de Feu*, une *Colonne de Feu* ou un *Mur de Feu*.

Si on utilise la baguette en mêlée contre une créature faite de flammes (tel un élémentaire de feu), celle-ci reçoit 6d6 points de dégât lors d'un toucher réussi.

Baguette de Feu : Cette baguette peut reproduire les sorts suivants :

- *Mains Brûlantes* : La baguette émet un rideau de feu en forme d'éventail, long de 4 m et large de 3 m à ses extrémités. Toute créature touchée reçoit six points de dégât. Le rideau apparaît instantanément et disparaît en moins d'une seconde. Il draine une charge.
- *Pyrotechnie* : Cette fonction reproduit le sort du même nom. Elle a un ajustement à l'initiative de +2 et draine une charge.
- *Boule de Feu* : La baguette projette une petite sphère de la taille d'un pois qui explose violemment à la distance désirée (maximum de 50 m). Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +2 et draine deux charges. La *Boule de Feu* inflige 6d6 points de dégât, les 1 étant considérés être des 2 (causant donc de 12 à 36 points). Les créatures touchées ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes.

* *Mur de Feu* : La baguette crée un rideau de flammes mauves couvrant 120 mètres carrés. Les flammes durent six rounds et infligent 2d6 + 6 points de dégât aux créatures touchées (2d4 points aux créatures situées à moins de 3 m; 1d4 aux créatures à moins de 7 m). Les flammes peuvent être courbées en un anneau de 8 m de diamètre autour du possesseur de la baguette. Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +3 et draine deux charges.

On peut utiliser une *Baguette de Feu* une fois par round. Elle peut être rechargée.

Baguette de Foudre : Cette baguette a deux fonctions ressemblant à des sorts de magicien :

- *Poigne Électrique* : Inflige 1d10 points de dégât à un adversaire touché en mêlée, sans Jet de Sauvegarde. Les personnages portant une armure et/ou un bouclier de métal sont considérés être de Classe d'Armure 10. Le bois et le cuir restent efficaces. Les bonus magiques des armures métalliques n'affectent pas la Classe d'Armure; un *Anneau de Protection* l'affectera. Cette fonction draine une charge.
- *Éclair* : La baguette lance un éclair normal ou fourchu (voir la description du sort de magicien *Éclair*) causant de 12 à 36 points de dégât (6d6, les 1 étant considérés des 2) avec la possibilité d'un Jet de Sauvegarde. Cette fonction

a un ajustement à l'initiative de +2 et draine deux charges.

On peut utiliser cette baguette une fois par round. Elle peut être rechargée.

Baguette de Givre : Cette baguette peut reproduire les effets de trois sorts de magicien :

- *Tempête Glaciale* : La baguette projette un rayon argenté qui crée une tempête de glace (ou de verglas) à une distance maximale de 20 m. Cette fonction draine une charge.
- *Mur de Glace* : Le rayon argenté forme un mur de glace d'une épaisseur de 15 cm et couvrant une surface de 60 mètres carrés. Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +2 et draine une charge.
- *Cône de Froid* : La baguette projette un cône de cristaux blancs long de 20 m et d'un diamètre de 7 m. Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +2 et ne dure qu'une seconde. La température dans le cône est de -70°C; le froid inflige 6d6 points de dégât, les 1 étant considérés des 2 (12 à 36 points). La fonction draine deux charges. Les créatures touchées ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes.

On peut utiliser cette baguette une fois par round. Elle peut être rechargée.

Baguette de Localisation des Pièges et des Portes Secrètes : L'effet de cette baguette a un rayon de 5 m pour les portes secrètes et de 10 m pour les pièges. La baguette palpite dans la main de son possesseur et pointe dans la direction de chaque piège ou porte secrète à sa portée. Elle peut localiser des pièges ou des portes durant le même round, ce qui draine une charge. Elle peut être rechargée.

Baguette de Métamorphose : Cette baguette émet un mince rayon verdâtre à une distance maximale de 20 m. Toute créature touchée doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes ou être *métamorphosée* (voir le sort *Métamorphose d'Autrui*). Le possesseur peut choisir de métamorphoser la victime en n'importe quelle petite créature inoffensive : escargot, crapaud, insecte, etc.

Le possesseur peut également toucher la créature de sa baguette (les créatures qui ne veulent pas être touchées doivent être touchées et ont droit à un Jet de Sauvegarde). La créature touchée est entourée d'une éclatante lumière verte et transformée. Il s'agit dans ce cas du même effet que celui du sort *Métamorphose.*

Chaque fonction a un ajustement à l'initiative de +3 et draine une charge. La baguette peut être rechargée.

Baguette de Négation : Cette baguette annule les sorts et les fonctions ressemblant à des sorts des objets magiques. Le possesseur d'une telle baguette la pointe vers l'objet, qu'un rayon gris pâle vient frapper. Le rayon *annule* totalement toute fonction magique d'une baguette et a 75 % de chances d'annuler les fonctions d'un autre type d'objet magique, indépendamment du niveau ou de la puissance du sort annulé. La baguette peut être utilisée une fois par round et draine une charge. Elle ne peut pas être rechargée.

Baguette de Paralysie : Cette baguette émet un mince rayon bleuté à une distance maximale de 20 m. Toute créature touchée doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes ou être frappée d'immobilité durant 5d4 rounds. Un jet réussi indique que le rayon a manqué sa cible et n'a aucun effet. Le rayon disparaît dès qu'il a atteint une créature et ne peut attaquer qu'une seule créature par round. Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +3 et draine une charge. La baguette peut être rechargée.

Baguette de Projectiles Magiques : Cette baguette lance des *projectiles magiques* identiques à ceux créés par le sort du même nom. Chaque projectile inflige 1d4 + 1 points de dégât. Tous les projectiles atteindront leur cible si la baguette est tenue par un magicien; dans les autres cas, il faudra réussir un jet d'attaque. Cette fonction a un ajustement à l'initiative de +3 et chaque projectile draine une charge. On peut lancer au maximum deux projectiles par round. Cette baguette peut être rechargée.

Baguette de Terre et Pierre : Ce type de baguette est normalement fort court, avec un bout de pierre. Il possède les fonctions suivantes :

Excavation	1/2 charge par usage
Passe-Murailles	une charge par usage
Glissement de Terrain	deux charges par usage

De plus, 50 % de ces baguettes disposent de ces fonctions additionnelles :

Transmutation de la Boue en Pierre - une charge par usage
Transmutation de la Pierre en Boue - une charge par usage

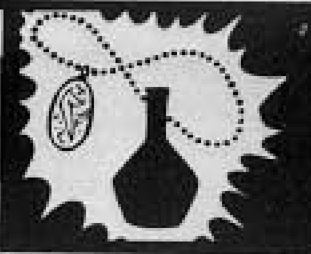
Baguette d'Illumination : Cette baguette a quatre fonctions, dont trois reproduisent les effets de sorts de magicien :

- *Lumières Dansantes* : Cette fonction draine une charge.
- *Lumière* : Cette fonction draine une charge.
- *Lumière Continuelle* : Cette fonction draine deux charges.
- *Soleil de Feu* : La baguette projette soudainement une grande lumière verdâtre accompagnée de flamboyants rayons dorés. La lumière forme un globe de 15 m de diamètre à une distance maximale de 40 m, durant 1/10e de seconde. Un mort-vivant atteint par la lumière recevra 6d6 points de dégât, sans Jet de Sauvegarde. Toutes les créatures regardant la lumière ou situées dans le globe doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes ou être aveuglées durant un round (durant lequel elles ne peuvent entreprendre aucune action). Bien entendu, pour être affectées, les créatures doivent posséder des organes visuels sensibles à la lumière du spectre visible). Cette fonction draine trois charges.

Cette baguette peut être rechargée.

Baguette d'Illusion : Cette baguette permet de créer des illusions auditives et visuelles (voir les sorts *Rumeur Illusoire* et *Force Phantasmatique*). La baguette émet un rayon invisible d'une portée maximale de 50 m et a un ajustement à l'initiative de +3. Le possesseur de la baguette doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir : il peut se déplacer normalement, mais ne peut pas combattre en mêlée. Chaque portion, auditive et visuelle, draine une charge par round. Cette baguette peut être rechargée.

Baguette Prodigieuse : Cette étrange baguette produit des effets tout à fait imprévisibles, déterminés au hasard chaque fois qu'elle est utilisée. Le tableau suivant donne les effets les plus courants, mais



vous pouvez les modifier comme vous le désirez :

Résultat sur 1d100	Effet
01-10	*Ralentit* la créature pointée durant un tour
11-18	*Trompe* son possesseur durant un round, le convainquant qu'il fonctionne de la manière indiquée par un second jet
19-25	*Rafale*, force du sort doublée
26-30	*Nuage Puant* à une portée de 10 m
31-33	Forte pluie durant un round dans un rayon de 20 m
34-36	*Conjuration* d'un rhinocéros (1-25), d'un éléphant (26-50) ou d'une souris (51-00)
37-46	*Éclair*, voir la baguette de foudre
47-49	*600 gros papillons* sortent de la baguette et virevoltent durant deux rounds, aveuglant tout le monde (y compris le possesseur de la baguette)
50-53	*Élargit* la cible si elle est située à moins de 20 m
54-58	*Ténèbres*, hémisphère de 10 m de diamètre dont le centre peut être situé à 10 m de la baguette
59-62	*Poussée de gazon* sur une surface de 20 mètres carrés devant la baguette; taille du gazon existant multipliée par 10
63-65	*Fait disparaître* tout objet inerte d'un poids maximal de 500 kg et d'une dimension maximale d'un cube de 1m d'arête (l'objet devient éthéré)
66-69	*Réduit* son possesseur au douzième de sa taille normale
70-79	*Boule de feu*, comme la baguette
80-84	*Invisibilité* recouvrant son possesseur
85-87	*Feuilles* poussent sur la cible si elle se trouve à moins de 20 m
88-90	*De 10 à 40 gemmes*, chacune valant 1 p.o., jaillissent de la baguette jusqu'à une distance de 10 m, infligeant un point de dégât à toute créature atteinte (lancer 5d4 pour le nombre de touchers)
91-97	*Couleurs chatoyantes* couvrant une surface de 10 m X 12 m devant la baguette; créatures recouvertes aveuglées durant 1d6 rounds
98-00	*Chair tournée en pierre* (ou l'inverse si la cible est faite de pierre) si la cible est située à moins de 20m

La baguette draine une charge par fonction et ne peut pas être rechargée. Les créatures ont droit à un Jet de Sauvegarde si celui-ci s'applique.

Magies diverses

Comme son nom l'implique, cette catégorie regroupe tous les objets magiques qui n'entrent pas dans une des catégories précédentes. Certains sont extrêmement puissants, alors que d'autres sont plutôt faibles. Certains sont fort recherchés, alors que d'autres sont mortels pour quiconque les trouve. Les types d'objets magiques sont assez nombreux pour éviter qu'on en trouve deux semblables dans une même campagne.

Divulguez vos informations avec soin. Au début, décrivez l'objet en termes généraux : bois, métal, tissu, etc. Laissez les joueurs poser des questions sur son apparence, sa texture, son odeur. Ne révélez surtout pas ses propriétés : les personnages devront saisir, porter ou manipuler l'objet pour les découvrir. Les bardes, les sages et certains sorts permettront d'identifier un objet assez facilement, mais l'expérience et l'expérimentation contribuent puissamment à l'intérêt du jeu de rôle.

Toutes les classes de personnages peuvent utiliser un objet magique, à moins que sa description n'en restreigne l'utilisation à une classe particulière.

Les catégories d'objets magiques

La plupart des descriptions donnent tous les détails nécessaires. Toutefois, certaines catégories demandent quelques commentaires :

Artéfacts et reliques : Ces objets relèvent purement du MD et ne sont pas décrits ici. On trouvera des informations sur leur création et leur utilité à la page 105.

Livres : Tous les livres magiques ressemblent à des ouvrages "normaux" portant sur la magie. On ne peut les distinguer par un simple examen de leur couverture ou en recherchant une aura magique.

Seul un *Souhait* permettra d'identifier ou de classer un livre magique. Les autres sorts (incluant *Communion, Contact avec un autre Plan, Souhait Mineur* et *Vision Véritable*) resteront sans effet. Un *Souhait* révélera le contenu général d'un livre, précisant quelle classe ou quelles caractéristiques seront les plus affectées (pas nécessairement celles qui en bénéficieront, toutefois!). Il faudra un second *Souhait* pour connaître le contenu exact du livre.

En général, dès qu'un personnage en a pris connaissance, le contenu d'un livre magique disparaît à jamais. Un livre qui n'est pas bénéfique pour le lecteur s'attachera à lui, et le personnage ne pourra pas s'en débarrasser. Si le livre est bénéfique pour un autre alignement, son possesseur aura pour *Quête* de le cacher et de le protéger. Faite preuve de jugement et d'imagination en utilisant ces objets, et utilisez ces règles comme guides.

Bottes : Toutes les bottes magiques se rétrécissent ou s'agrandissent à la taille du porteur, des géants aux petites-gens.

Yeux : Le port de deux types d'yeux cause immédiatement la folie (durée de 2d4 tours). Après cette période, le personnage peut (et devrait) retirer une des lentilles!

Cordes : Une corde magique rompue ou coupée perd immédiatement ses propriétés magiques.

Ailes de Vol : Celles-ci ressemblent à une vieille cape noire. Sur l'ordre du personnage, elle se transformera en une paire de gigantesques ailes de chauve-souris (envergure de 7 m) lui permettant de voler ainsi :

- 2 tours à une vitesse de 32
- 3 tours à une vitesse de 25
- 4 tours à une vitesse de 18
- 6 tours à une vitesse de 15
- 8 tours à une vitesse de 12

Après le nombre de tours spécifiés, le personnage devra se reposer durant une heure (assis, couché ou dormant). De plus petites périodes de vol demanderont moins de repos : marche lente durant une heure, par exemple. Un vol de moins d'un tour ne demandera aucun repos. On ne peut utiliser ces ailes qu'une fois par jour, indépendamment de la durée d'un vol. Elles peuvent supporter 250 kg.

Amulette de Bonne Santé : Semblable en apparence à une *Amulette de Putréfaction*, cette amulette protège son porteur contre toutes les maladies (sauf celle infligée par le *Fétiche de Putréfaction*).

Amulette de Détection Infaillible : Porté sur une chaîne ou comme broche, cet objet ressemble à une amulette servant à empêcher la localisation et la scrutation (par boule de cristal, par exemple) ainsi que la détection ou l'influence par ESP ou télépathie. En fait, l'amulette double la portée et/ou les chances de réussite de ces méthodes contre le personnage. Les tentatives d'identification normales, incluant la *Détection de la Magie,* ne révéleront pas sa véritable nature.

Amulette de Protection Vitale : Sous forme de broche ou de pendentif, cette amulette protège l'âme du porteur contre les attaques mentales visant à contrôler son corps (tel un sort *Réceptacle Magique*). Si le personnage meurt, son âme est absorbée par l'amulette et conservée durant sept jours, après lesquels elle voyage jusqu'au plan de son alignement. Si l'amulette est détruite durant cette période, l'âme est totalement et définitivement anéantie.

Amulette des Plans : Cette amulette peut transporter instantanément le personnage jusqu'à n'importe quel niveau rapproché des Plans extérieurs. Le voyage est tout à fait sûr, mais se fera au hasard tant que le personnage n'aura pas appris à maîtriser l'amulette. Lancez 1d6 : avec 1-3, lancez 1d12; avec 4-6, lancez 1d12 et ajoutez 12 au résultat. Le tableau suivant indique la destination :

1-2	Sept ciels
3	Paradis jumeaux
4	Champs-Élisées
5	Les Grands terrains de Chasse
6-7	Olympe / Arvandor
8	Gladsheim
9	Les Limbes
10	Pandémonium
11-12	L'Abysse
13	Tartare
14	Hadès
15	Géhenne
16-17	Les Neuf Enfers
18	Achéron
19	Nirvana
20	Arcadie
21-24	Plan Primaire*

* Vous pouvez, en tant qu'alternative, substituer les résultats entre 22 et 24 pour :

22	Plan Ethéré
23	Plan Astral
24	Plan Primaire Alternatif

Amulette de Vie : Cette amulette renferme un symbole béni permettant à son porteur de repousser les morts-vivants comme s'il était un clerc. L'amulette elle-même semble tout à fait ordinaire, mais elle brille dès qu'on la brandit fermement (comme un symbole sacré) en présence de morts-vivants. Le succès de la tentative sera déterminé par la puissance de l'amulette. Comme la force de ces amulettes varie considérablement, on la détermine au moment où celles-ci sont trouvées :

1d100	Niveau clérical de l'amulette
01-30	5e
31-55	6e
56-75	7e
76-90	8e
91-00	9e

L'amulette doit être portée en tout temps pour être efficace. Elle devient inerte dès qu'elle n'est pas portée et reste inerte durant les sept premiers jours durant lesquels elle est portée. Sa valeur dépend de sa puissance : 200 PX par niveau de clerc.

Amulette d'Immunité à la Détection : Cette amulette protège son porteur contre toutes les formes de divination, de localisation ou de détection magique. Le personnage ne peut être détecté à l'aide de sorts *(Clairaudience, Clairvoyance, ESP)* ou de boules de cristal. Il n'irradie aucune aura et personne ne peut lire son avenir, excepté les êtres les plus puissants.

Appareil de Kwalish : Cet appareil ressemble à un large tonneau de fer scellé. Un loquet caché permet d'ouvrir un panneau d'accès. On utilise 10 leviers pour maneuvrer l'appareil :

1	Déploie/replie les jambes et la queue
2	Ouvre/ferme le sabord avant
3	Ouvre/ferme les sabords latéraux
4	Déploie/replie les pinces et les antennes
5	Fait mordre les pinces
6	Avance/à gauche ou à droite
7	Recule/à gauche ou à droite
8	Ouvre les "yeux" (*Lumière Continuelle* à l'intérieur)/ferme les "yeux"
9	Monte (lévite)/descend
10	Ouvre/ferme le panneau d'accès

L'appareil se déplace vers l'avant à une vitesse de trois et vers l'arrière à une vitesse de six. Les pinces peuvent s'étendre jusqu'à 1 m vers l'avant et infligent 2d6 points de dégât si elles atteignent une créatures (25 % de chances, aucune réduction pour l'armure, la réduction pour la Dextérité s'applique). L'appareil peut plonger à une profondeur de 300 m, peut contenir deux personnages et contient assez d'air pour 1d4 + 1 heures d'opérations à capacité maximale. Sa CA est 0, il faut 100 points de dégât pour causer une fuite et 200 pour percer un côté. En opération, l'appareil ressemble à un gros homard.

Balai Frappeur : Cet outil domestique est semblable en tout points à un *Balai Volant,* mais sa nature détestable sera révélée dès qu'on essaiera de l'utiliser.

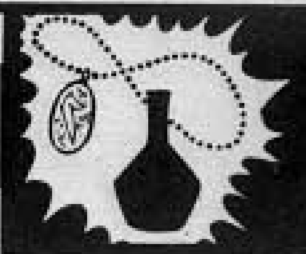
Si un mot-clé est prononcé (vole!, etc.), le balai fera un court looping, laissant le personnage tomber tête première d'une hauteur de 1d4 m. Le balai attaquera ensuite sa victime étourdie, l'aveuglant avec ses pailles et la battant de son manche.

Le balai peut attaquer deux fois par round avec chaque bout (deux avec la paille, deux avec le manche), comme s'il était un monstre à 4 Dés de vie. La paille cause la cécité durant un round si elle touche; le manche inflige 1d3 points de dégât. Le balai a un CA de 7 et 18 points de vie.

Balai Volant : Ce balai magique peut voler à une vitesse de 30. Il peut porter 81 kg à cette vitesse, mais chaque 7 kg additionnel la réduit de 1. Il peut plonger ou grimper à un angle de 30 degrés. Il faut utiliser un mot-clé pour l'activer. La balai peut se rendre de lui-même à toute destination qui lui aura été indiquée. Il reviendra à moins de 300 m de son propriétaire si celui-ci prononce le mot-clé.

Bandes de Bilarro : Cet objet magique très puissant ressemble à un globe de fer rouillé de 10 cm lorsqu'il est découvert. Un examen attentif révélera la présence de bandes sur sa surface et une détection de la magie révélera une forte aura magique de nature indéterminée.

Lorsqu'on lance le globe sur un adversaire en prononçant un mot-clé, les bandes s'agrandissent et enserrent la victime si le jet d'attaque (non modifié) est réussi. Une seule créature, dont les dimensions peuvent atteindre celles d'un géant du feu, peut être ainsi capturée et tenue immobile jusqu'à ce



qu'un ordre du personnage permette à l'objet de reprendre sa forme sphérique. Toutefois, toute créature enserrée par les bandes peut tenter de les forcer (et de les détruire) par un test *Barreaux et Herses*. Il ne peut tenter sa chance qu'une seule fois, avant que les bandes ne deviennent rigides.

Bateau Pliable : Un bateau pliable ressemble à une petite boîte en bois lorsqu'il est découvert, mesurant 30 cm de long, 15 cm de large et 15 cm de haut. Il irradie une aura magique. On peut utiliser la "boîte" pour entreposer des objets. Toutefois, si le mot-clé approprié est prononcé, la boîte se dépliera pour former un bateau de 3 m de long, 1 m de large et 60 cm de profond. Un second mot-clé le transforme en un navire de 8 m de long, 3 m de large et 2 m de profond.

Sous sa plus petite forme, le bateau possède deux rames, une ancre, un mât et une voile latine; il peut contenir de trois à quatre personnes. Sous sa plus grande forme, le navire possède un pont, des bancs de nages, cinq paires de rames, un gouvernail, une ancre, une cabine, un mât et une voile carrée; il peut facilement transporter 15 personnes.

Un troisième mot-clé permet au bateau de reprendre la forme d'une boîte. Les mots-clés peuvent être gravés visiblement (ou invisiblement!) sur la boîte ou peuvent être écris ailleurs (peut-être sur un objet contenu dans la boîte). S'ils ont été perdus, le bateau sera inutilisable jusqu'à ce que le personnage puissent les découvrir lui-même (en utilisant un sort, en consultant un sage, en fouillant un donjon, etc).

Bêche d'Excavation Colossale : Cet outil de 3 m de long est muni d'une lame de bêche de 45 cm de large et 1 m de long. Un guerrier ayant une Force de 18 peut l'utiliser pour creuser de grands trous. On peut excaver 1 m^3 de terre normale en un round. Après 10 rounds, le personnage devra se reposer durant cinq rounds. L'argile durcie et le gravier demandent deux fois plus de temps pour la même quantité. La terre meuble demande moitié moins de temps.

Becher de Potions : Ce contenant peut prendre la forme d'un pichet ou d'un flacon. Il s'agit en fait d'un becher d'alchimie permettant de créer 1d4 + 1 doses de 1d4 + 1 potions (les types sont déterminés au hasard; voir le Tableau 89 à la page 155). Les différentes potions forment plusieurs couches successives dans le becher; on peut verser une dose de potion par round.

Lancez 1d4 + 1 pour connaître le nombre de potions contenues dans le becher. Lancez de nouveaux les dés pour déterminer le type des potions (les *poisons* et les potions hallucinantes sont tout à faits possibles). Notez chaque potion dans l'ordre où elle est déterminée : les potions forment des couches dans le becher et doivent être versées en ordre. Il est possible d'obtenir deux fois le même type de potion.

Si le becher ne contient que deux potions, il les dispense à raison de chacune une fois par jour, trois fois par semaine; s'il en contient trois, il les dispense à raison de chacune une fois par jour, deux fois par semaine; s'il en contient quatre ou cinq, il les dispense à raison de chacune une fois par semaine.

Lorsqu'il a été ouvert une première fois, le becher perd graduellement sa capacité de production : il perd définitivement un type de potion par mois, déterminé au hasard.

Bol Commandant aux Elémentaux d'Eau : Ce large bol est normalement creusé dans une pierre semi-précieuse bleue ou verte. Il a 30 cm de diamètre et moins de 10 cm de profond, et est plutôt fragile. Lorsqu'il est rempli d'eau fraiche ou salée et que certains mots sont prononcés, un élémental de 12 Dés de vie apparaît. Il faut un round pour prononcer les mots nécessaires.

Si on utilise de l'eau salée, l'élémental sera plus puissant : +2 par Dé de vie, maximum 8 points de dégâts par dé. On pourra trouver plus d'informations sur les élémentaux dans le *Bestiaire Monstrueux*.

Bol de Mort Aqueuse : Ce bol ressemble exactement à un *Bol Commandant aux Elémentaux d'Eau* : même pierre, même couleur, même radiation magique, etc. Toutefois, lorsqu'il est rempli d'eau, le magicien doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou être réduit à la taille d'une fourmi et plongé au centre du bol. Si on a versé de l'eau salée dans le bol, le jet subit une pénalité de -2.

La victime se noiera dans 1d6 + 2 rounds, à moins qu'on n'utilise la magie pour la sauver, car on ne peut la retirer du bol par des moyens purement physiques : *Croissance Animale*, *Agrandissement* et *Souhait* sont les seuls sorts efficaces. Une *potion de Croissance* versée dans le bol aura le même effet. Une *potion d'Eau Pure* confèrera un second JS à la victime. Si elle se noie, la mort est permanente, aucune résurrection n'est possible même un *Souhait* restera sans effet.

Bottes Ailées : Ces bottes anodines irradient une faible aura d'enchantement et d'altération. Lorsque le personnage se concentre sur le désir de voler, de petites ailes poussent aux talons et lui permettent de voler sans avoir à maintenir sa concentration.

Le personnage peut utiliser les bottes jusqu'à deux heures par jour, d'un seul coup ou en plusieurs petits vols. S'il tente de voler plus longtemps, les bottes perdent rapidement leur pouvoir (mais non d'un seul coup) et il redescend lentement vers le sol.

Pour chaque groupe de 12 heures passées sans voler, les bottes regagnent une heure de temps de vol. Il est toutefois impossible de les utiliser plus de deux heures, même si elles se sont "reposées" plus de 24 heures.

Certaines de ces bottes sont meilleures que d'autres. Lancez 1d4 pour déterminer leur qualité :

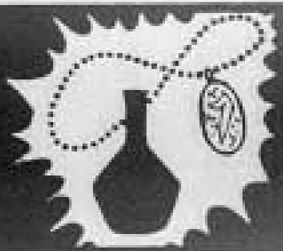
1d4	Vitesse de vol	Classe de maneuvrabilité
1	15	A
2	18	B
3	21	C
4	24	D

Bottes aux Pas Multiples : Le possesseur de ces bottes apparemment ordinaires peut leur ordonner de modifier les traces qu'elles laissent. Les empreintes (de bottes ou de pieds nus) peuvent être réduites aux dimensions de celles des petites-gens ou élargies à celles d'un ogre. De plus, chaque paire peut laisser quatre types de traces additionnels. Lancez 1d6 quatre fois pour déterminer les sous-tables utilisées, puis lancez 1d8 quatre fois :

TYPES DE TRACES (D6)

Sous-tableau A (1-3)

D8	Traces laissées
1	Basilique
2	Ours
3	Sanglier
4	Taureau



5	Chameau
6	Chien
7	Géant des collines
8	Chèvre

Sous-tableau B (4-6)

D8	Traces laissées
1	Cheval
2	Lion (ou lynx géant)
3	Mulet
4	Lapin
5	Étalon
6	Tigre (ou léopard)
7	Loup
8	Vouivre

Bottes de Danse : Ces bottes magiques se rétrécissent ou s'agrandissent à la taille du porteur, des géants aux petites-gens (comme toutes les bottes magiques). Elles irradient une faible aura magique. On ne peut les distinguer des autres types de bottes magiques, et elles se comporteront comme un type utile de bottes jusqu'à ce que leur propriétaire se retrouve en mêlée.

Lorsque le personnage est en mêlée (ou s'enfuit d'une mêlée), les bottes commenceront à traîner le pas ou à faire des claquettes, forçant le personnage à se comporter comme si on avait lancé un sort *Danse Irrésistible d'Otto* sur lui (pénalité de -4 à la CA, pénalité de -6 aux Jets de Sauvegarde, aucune attaque possible). Seul un sort *Délivrance de la Malédiction* permettra au personnage de se débarrasser des bottes lorsque leur vraie nature est devenue évidente.

Bottes de Lévitation : Ces bottes permettent au personnage de monter ou descendre à la verticale, et ce à volonté, à une vitesse de 7 m par round sans limite de durée. Le poids pouvant être supporté par les bottes est déterminé au hasard en sections de 7 kg, en lançant 1d20 et en ajoutant le résultat à un poids de base de 140 kg (une paire de bottes données pourra donc porter de 147 à 280 kg). Un ogre pourrait donc porter de telles bottes, mais il serait trop lourd pour léviter (voir le sort de magicien du 2e niveau).

Bottes de Rapidité : Ces bottes permettent au personnage de courrir à la vitesse d'un cheval rapide (24). Pour chaque tranche de 5 kg au-dessus de 100 kg, le personnage est ralenti de 1 (un humain de 90 kg transportant 30 kg d'équipement aurait donc une vitesse de 20.

Le personnage doit se reposer une heure pour chaque heure de déplacements rapides. Il ne peut se déplacer ainsi durant plus de huit heures sans devoir se reposer. Les bottes confèrent un bonus de +2 à la CA lors des combats où de tels déplacements sont possibles.

Bottes de Sept Lieux : Le personnage a une vitesse de 12, indépendamment de sa taille et de son poids. Il peut maintenir cette vitesse sans effort durant 12 heures par jour, après quoi les bottes ne fonctionnent plus durant 12 heures : elles doivent se "recharger".

Les bottes permettent également de faire de grands sauts : jusqu'à 10 m vers l'avant, 3 m vers l'arrière, 5 m en hauteur.

Si les circonstances permettent d'utiliser cet avantage en combat, le personnage peut frapper l'adversaire et bondir hors de portée s'il a l'initiative durant un round. Toutefois, il y a 20 % de chances que le personnage se casse la figure et soit étourdi au round suivant. Soustrayez de ce pourcentage 3 % par point de Dextérité dont dispose le personnage au-dessus de 12. Dans tous les cas, les bottes améliorent la CA de 1 en raison de la vitesse qu'elles confèrent.

Bottes Elfiques : Ces bottes très souples permettent au personnage de se déplacer sans bruit de pas dans la plupart des situations. Il pourra marcher sur un tapis de feuilles mortes ou sur un plancher craquant avec un minimum de bruit : 95 % de chances d'être silencieux dans les pires cas, 100 % dans les meilleurs cas.

Bottes Nordiques : Elles confèrent plusieurs pouvoirs à leur porteur. Celui-ci peut marcher sur la neige à sa vitesse normale et en ne laissant aucune trace. Il peut également progresser sur la glace vive à la moitié de sa vitesse normale (horizontalement seulement). Les bottes réchauffent le personnage, qui peut facilement supporter des températures de -45 degrés. Si le porteur est habillé pour le froid, il peut soutenir des températures allant jusqu'à -75 degrés.

Boule de Cristal : Il s'agit du plus communs des objets de scrutation : une sphère de cristal de 15 cm de diamètre. Un magicien peut l'utiliser pour voir à n'importe quelle distance, même dans d'autres plans d'existence. Son utilisateur doit connaître le sujet qui doit être vu, que ce soit par connaissance personnelle, possession d'un objet personnel, ressemblance ou accumulation d'informations. La connaissance,



plus que la distance, est la clé du succès d'une *boule de cristal* :

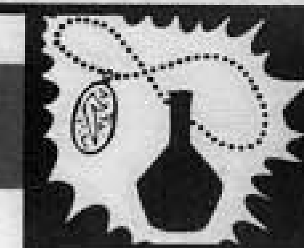
le Sujet est	Chances de localiser*
Personnellement bien connu	100 %
Personnellement peu connu	85 %
Portrait	50 %
Partie en possession du mage	50 %
Vêtement en possession du mage	50 %
Mage bien informé sur lui	25 %
Mage peu informé sur lui	20 %
Sur un autre plan	- 25 %

* A moins qu'il ne soit masqué par la magie.

Les chances de le localiser indiquent également la durée et la fréquence des essais :

Chances de le localiser*	Période de visionnement	Fréquence
100 % ou plus	1 heure	3 fois par jour
99 % à 90 %	30 minutes	3 fois par jour
89 % à 75 %	30 minutes	2 fois par jour
74 % à 50 %	30 minutes	1 fois par jour
49 % à 25 %	15 minutes	1 fois par jour
24 % ou moins	10 minutes	1 fois par jour

* A moins qu'il ne soit masqué par la magie.



Une tentative de visionnement dépassant ces durées ou ces fréquences forcera le magicien à lancer un jet sauvegarde contre les Sorts chaque round. Un jet raté abaisse définitivement l'Intelligence d'un magicien de 1 et le rend fou jusqu'à ce qu'on le guérisse.

Certains sorts lancés sur l'utilisateur d'une *boule de cristal* peuvent améliorer ses chances : *Compréhension des Langues, Lecture de la Magie, Infravision* et *Langues*. Deux autres sorts, *Détection de la Magie* et *Détection du Mal/Bien*, peuvent être lancés à travers une *boule de cristal*. Les chances se succès sont de 5 % par niveau du magicien. Certaines *boules de cristal* ont des pouvoirs additionnels fonctionnant au 10e niveau de magie. On les détermine au hasard :

1d100	**Pouvoir additionnel**
01-50	*boule de cristal*
51-75	*boule de cristal* avec *clairaudience*
76-90	*boule de cristal* avec *ESP*
91-00	*boule de cristal* avec *télépathie**

* Communication seulement.

Seules les créatures d'Intelligence 12 ou mieux peuvent se rendre compte qu'elle sont l'objet d'une scrutation. Les chances sont déterminées par la classe :

Guerrier	2 %
Paladin	6 %
Rôdeur	4 %
Barde	3 %
Voleur	6 %
Utilisateur de magie	8 %

Pour chaque point d'Intelligence au-dessus de 12, la créatures a une chance additionnelle arithmétique et cumulative, débutant à 1 % (1 % à Intelligence 13, 2 % à Intelligence 14, etc). Ces créature ont également une chance cumulatie de 1 % par niveau d'expérience ou par Dé de Vie. Vérifiez à chaque round : si la créature obtient le pourcentage ou moins, elle se rend compte qu'elle est épiée.

Un sort *Dissipation de la Magie* rendra une *boule de cristal* inutilisable durant un jour. Les différentes formes de protection contre un telle boule la laisseront embrumée et non fonctionnelle.

Vous pouvez permettre l'utilisation des objets de scrutation par les druides et les clercs : bassins d'eau et miroirs sont de bons choix. Ils fonctionneront exactement comme une *boule de cristal*.

Boule de Cristal Hypnotique : Cette boule maudite ne peut être distingée d'une boule normale et irradie una aura magique neutre. Un magicien qui tente de l'hypnotiser sera hypnotisé, et une *Suggestion* télépathique sera implantée dans son esprit.

Le magicien croira qu'il a vu ce qu'il désirait voir, alors qu'il sera en fait passé partiellement sous le contrôle d'un puissant magicien, d'une liche ou même d'une créature d'un autre plan. Chaque nouvelle utilisation de la boule renforcera l'influence de la créature, qui utilisera le magicien comme serviteur ou comme outil. Le MD pourra décider de rendre ce passage graduel ou brutal, selon les circonstances entourant la découverte de la boule par le personnage.

Bourse d'Accessibilité : Cette bourse d'aspect normal peut contenir jusqu'à 150kg répartis dans 30 petites poches : chaque poche peut contenir 5 kg ou 15 cm³.

La bourse au personnage d'amener un objet précis par-dessus les autres, prêt à être saisi, simplement en prononçant son nom.

Cet objet présente les mêmes restrictions que celles notées plus haut pour les *Sacs Sans Fond* et les *Trous Portables*. La bourse pèse 0,5 kg vide et 2 kg pleine.

Bourse de Bucknard : Ce petit sac de cuir produits des doubles des pièces de monnaie (et même des gemmes) qu'il contient à chaque matin. Lorsqu'on la trouve, la bourse sera pleine de pièces. Si on la vide totalement et qu'on la laisse ainsi plus de quelques minutes, elle perd touts ses propriétés magiques. Si on laisse une pièce dans le sac, il y en aura plusieurs autres le matin suivant. Le type de pièce trouvé est déterminé au hasard :

d100	**P.C.**	**P.A.**	**P.E.**	**P.O.**	**P.P.**	**Gemmes***
01-50	–	26	26	26	–	–
51-90	26	–	26	–	26	–
91-00	26	–	26	–	–	26

* Gemmes d'une valeur de base de 10 p.o. ne pouvant être augmentée qu'à un maximum de 100 p.o.

Bouteille d'Efrit : Cette bouteille est faite de laiton ou de bronze et est fermée par un bouchon de plomb recouvert de sceaux spéciaux. On peut souvent remarquer un fin ruban de fumée s'en échappant. Il y a 10 % de chances que l'éfrit soit fou et attaque dès qu'on le libère. Il y a également 10 % de chances que l'éfrit accorde trois souhaits. Dans 80 % des cas, la créature servira le personnage normalement (voir le *Bestiaire Monstrueux*). L'éfrit s'échappera de la bouteille dès qu'elle sera ouverte.

Bouteille Fumante : Cette bouteille est semblable à une *Bouteille d'Efrit*, mais sa seule fonction est de produire de la fumée. Celle-ci se répandra rapidement si le bouchon est retiré et couvrira un espace de 1,000 mètres cubes en un round. Laissée ouverte, la bouteille laissera échapper 100 mètres cubes de fumée par round jusqu'à ce qu'elle remplisse un volume de 2,000 mètres cubes. La fumée ne se dissipera (normalement) que si la bouteille est refermée.

Bracelets d'Archer : Ces bandes de poignet magiques permettent à un personnage ou à une créature capable d'utiliser un arc de devenir un véritable champion.

Le personnage peut utiliser n'importe quel type d'arc (mais non une arbalète) comme s'il était compétent dans son utilisation. S'il est déjà compétent avec ce type, il obtient un bonus de +2 aux jets d'attaque et de +1 aux jets de dégât infligés avec ce type d'arc. Ces bonus peuvent être additionnés à tout autre bonus, incluant ceux conférés par un arc ou une flèche magique (sauf dans le cas d'un bonus dû à la spécialisation dans les armes).

Bracelets de Défense : Ces bandes de poignet confèrent une CA égale à celle d'une personne portant une armure et un bouclier. Elles n'ont aucun effet si le personnage porte une armure, mais on peut combiner leur effet avec celui d'autres objets magiques de protection. La CA est déterminée à l'aide de 1d100 :

Résultat	**CA**
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
71-85	3
86-00	2

Bracelets des Jungles : Ces bandes de poignet apparemment ordinaires permettent au personnage de se déplacer de

branche en branche ou de liane en liane, par exemple. On ne peut évidemment employer ce pouvoir que dans les régions appropriées. La vitesse est de 3, 6, 9 : plus l'environnement ressemble à la jungle, plus grande est la vitesse.

Le personnage peut également grimper aux arbres, le long de poteaux et de cordes, etc. Il peut se balancer à une corde ou une liane comme un singe.

Il peut également sauter comme s'il portait des *Bottes de Sept Lieux*, mais le saut doit se terminer en aggripant une corde ou une liane, en grimpant un poteau ou un arbre, etc.

Bracelets de Vulnérabilité : Ceux-ci se comporteront comme des *Bracelets de Défense* jusqu'à ce que le personnage soit attaqué par un ennemi dangereux. A ce moment, ils ramènent la Classe d'Armure à 10 et annulent toutes les autres protections magiques et bonus associés à la Dextérité. On ne peut les retirer qu'avec un sort *Délivrance de la Malédiction*.

Brasero Commandant les Elémentaux de Feu : Cet objet ressemble aux contenants utiliser pour brûler du charbon. Il permet à un magicien de conjurer un élémental de 12 Dés de vie à partir du Plan élémentaire du Feu. Il faut allumer un feu dans le brasero, ce qui nécessite un round. Si on ajoute du souffre, l'élémental obtiendra +1 par Dé de vie (2-9 points de vie par dé). L'élémental apparaît dès que le feu brûle et qu'on prononce un mot-clé.

Brasero Somnifère : Apparemment similaire à un *Brasero Commandant les Elémentaux de Feu*, ce bol créera une grande fumée magique dans un rayon de 30 cm dès qu'on y allumera un feu. Toutes les créatures exposées devront réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou tomber profondément endormis. Au même moment, un élémental de feu de 12 Dés de vie apparaît et attaque la créature la plus près. Les créatures endormies ne peuvent être éveillées que par un sort *Dissipation de la Magie* ou *Délivrance de la Malédiction*.

Broche Anti-Golems : Cette broche magique permet à son porteur de détecter tout golem dans un rayon de 20 m, mais il doit pour cela se concentrer sur la détection. Elle permet également de combattre un golem (en mêlée ou avec des armes de jet) comme s'il s'agissait d'un monstre normal sans défense spéciale. Ce dernier effet ne s'applique qu'à un type particulier de golem :

1d100	Type(s) de golem affecté(s)	Valeur en PX
01-30	Chair	400
31-55	Argile	500
56-75	Pierre	600
76-85	Fer	800
86-95	Chair, argile, bois	900
96-00	Tous les types	1 250

Broche-Bouclier : Ce bijou d'or ou d'argent (10 % de chances que des joyaux y soient sertis) est utilisé pour maintenir une cape fermée. Il peut absorber les *Projectiles Magiques* générés par les sorts, les baguettes, etc. Une broche peut absorber jusqu'à 101 points de dégât avant de fondre et de devenir inutile. On ne peut déterminer sa fonction qu'avec un sort *Détection de la Magie* et en expérimentant.

Broche de Folie : Cet objet ressemble à une amulette ou à une broche quelconque. Si on la brandit en prononçant un mot-clé, toutes les créatures dans un rayon de 7 m doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts (pénalités de -2 contre le jet et de -10 % contre la résistance à la magie). Les créatures qui ratent perdent la raison durant 1d4 + 8 rounds et sont incapables de lancer des sorts ou de penser correctement durant cette période (traiter comme sort de *Confusion*, sans aucune chance d'agir d'une manière non confuse). Une telle broche contient 1d8 + 8 charges.

Broche de Protection : Cet objet prendra la forme d'une amulette ou d'une pierre magique et possède une faible aura magique. S'il la tient durant un round, le personnage verra une inscription apparaître sur sa surface, lui laissant savoir qu'il s'agit d'un objet de protection.

Le personnage obtient un bonus de +1 sur tous ses Jets de Sauvegarde contre les Sorts. Si aucun jet n'est normalement permis, il obtient une chance sur 20 d'être sauvé, ajusté en fonction des autres protections magiques dont il dispose et qui influencent normalement les Jets de Sauvegarde. Ainsi, la broche permettra un JS contre les Sorts dans le cas d'une attaque par *Projectile Magique*, par exemple. Si le personnage dispose également d'un bonus de +4 pour son armure magique et d'un bonus de +1 pour son *anneau de protection*, un résultat de 15 ou plus sur le jet indiquera que le projectile reste sans effet.

La broche peut également absorber jusqu'à 12 attaques drainant des niveaux (un drain de deux niveaux compte pour deux absorptions) : *touches* et *rayons mortels* ou *doigts de la mort*. Toutefois, dès qu'il a absorbé 12 attaques, la broche tombe en poussière.

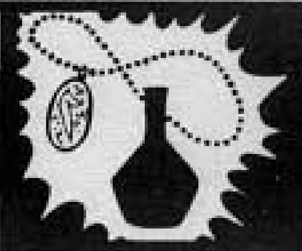
Une broche sur 20 sera maudite, conférant à son possesseur une pénalité de -2 sur tous ses JSs. Toutefois, une broche maudite sur cinq deviendra une broche +2 si la malédiction est retirée par un clerc du 16e niveau. Dans ce cas, la broche aura une capacité d'absorption de 24 attaques.

Broche de Rage Ennemie : Lorsque cet objet est montré et qu'on prononce le mot de commande, toutes les créatures intelligentes hostiles dans un rayon de 15 m doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou devenir enragées. Celles qui réussissent ne sont pas affectées; celles qui ratent deviennent berserkes et attaquent la créature la plus près, même s'il s'agit d'un camarade (+1 aux jets d'attaque, +2 aux dégâts, -3 à leur propre CA).

La rage dure 1d6 + 6 rounds, durant lesquels les créatures enragées se batteront continuellement, sans peur et sans raison, attaquant quelqu'un d'autre dès qu'elles ont tué leur adversaire. Une telle broche contient 1d6 + 18 charges.

Broche Mortelle : Ce petit bijou ressemble à une amulette, une broche ou un objet d'un type utile. Toutefois, s'il est tenu durant plus d'un round ou s'il est placé dans un contenant mou (sac, sac à dos, etc.) à moins de 30 cm d'un corps vivant durant plus d'un tour, il se transforme en une horrible créature ressemblant à un scarabée. Celle-ci va traverser le tissu et le cuir, s'enfoncer dans la chair et creuser jusqu'au coeur du personnage, le tuant en moins d'un round. Elle reprend ensuite sa forme de bijou. On peut empêcher le scarabée de prendre vie en le plaçant dans un contenant de bois dur, de céramique, d'os, d'ivoire ou de métal.

Cape Chauve-Souris : Faite de tissu brun foncé ou noir, cette cape irradie une aura d'enchantement et d'altération en proportions égales. Son porteur a 90 % de chances d'être invisible s'il reste immobile dans un endroit sombre ou noir. Il peut également se pendre au plafond, comme une chauve-



souris, tout en conservant les mêmes chances d'être invisible.

En tenant les bords de la cape, le personnage peut voler à une vitesse de 15 (Classe de manoeuvre B). Il peut également se transformer en une chauve-souris ordinaire et voler en conséquence. Il ne peut voler sous l'une ou l'autre de ces formes que dans les ténèbres (soit durant la nuit, soit dans un environnement sans lumière sous la surface du sol). Le personnage peut voler durant un maximum d'une heure, mais la cape ne pourra plus voler durant une heure après un vol de n'importe quelle durée.

La cape confère un bonus de +2 à la CA. Le personnage peut profiter de cet avantage même sous la forme d'une chauve-souris.

Cape d'Araignée : Cette cape noire permet à son porteur de grimper comme s'il était sous l'effet d'un sort *Patte d'Araignée*. Elle irradie une forte aura d'altération.

La cape confère également l'immunité contre tous les types de toiles : le personnage peut même se déplacer dans une toile à la même vitesse que l'araignée qui l'a tissée, ou à une vitesse de 6 dans les autres cas.

Une fois par jour, le personnage peut lancer un sort toile d'araignée dont la puissance est doublée.

Enfin, le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses Jets de Sauvegarde contre le venin d'une araignée.

Cape de Déplacement : Cette cape a la propriété de plier les ondes lumineuses autour du personnage, donnant l'impression qu'il se trouve de 30 à 60 cm de sa véritable position. Tout projectile ou attaque en mêlée manquera automatiquement le personnage la première fois. Ce fait ne s'applique aux attaques d'adversaires multiples que si les attaquants successifs ne pouvait pas observer le coup manqué du premier assaillant.

Après la première attaque, la cape confère un bonus de +2 à la Classe d'Armure et un bonus de +2 aux Jets de Sauvegarde contre tous les types d'attaques dirigées spécifiquement contre lui.

75 % de ces capes sont de taille humaine ou elfe (personne de 1,80 à 2 m) et 25 % de petite taille (nains, gnomes, petites-gens).

Cape de la Raie Manta : Cette cape semble être faite de cuir jusqu'à ce que son porteur pénètre dans l'eau salée. A ce moment, la cape adhère au personnage, qui ressemble alors à une raie manta : il n'y a que 10 % de chances qu'on ne le confonde pas avec une raie.

Le personnage peut respirer sous l'eau et une vitesse de 18, comme une raie manta (voir le *Bestiaire Monstrueux*). Il possède également une Classe d'Armure d'au moins 6, comme la raie. Une armure ou une protection magique peut améliorer cette CA.

La cape dispose d'une épine de queue permettant de frapper un adversaire situé dans son dos : elle inflige 1d6 points de dégât. Cette forme d'attaque peut être utilisée en plus de toutes les autres, puisque le personnage peut sortir ses bras de la cape sans sacrifier sa capacité de déplacement sous-marin.

Cape de Protection : Ce merveilleux vêtement peut prendre l'apparence de divers types de vêtements normaux. Toutefois, chaque + d'une telle cape améliore la Classe d'Armure de 1 et ajoute 1 aux Jets de Sauvegarde. Déterminez la puissance de la cape au hasard :

1d100	Puissance
01-35	cape +1
36-65	cape +2
66-85	cape +3
86-95	cape +4
96-00	cape +5

Ce vêtement peut être combiné avec d'autres objets ou porté avec une armure de cuir. Il ne peut être ajouté à une armure magique, à une armure normale autre que de cuir ou à un bouclier.

Cape Elfique : Cette cape gris clair ne peut être distinguée d'une cape ordinaire. Toutefois, lorsqu'elle est portée avec le capuchon sur la tête, le personnage sera pratiquement invisible.

A l'extérieur, dans un environnement naturel, le porteur est pratiquement totalement invisible; il l'est pratiquement dans tous les autres environnements. Toutefois, il sera vu facilement s'il bouge rapidement ou violemment.

A l'extérieur, environnement naturel	
végétation dense	100 %
végétation peu dense	99 %
terrain découvert	95 %
terrain rocheux	98 %
Environment urbain	
bâtiments	90 %
pièce éclairée	50 %
Sous le sol	
lumière de torche ou de lanterne	95 %
infravision	90 %
lumière/lumière continuelle	50 %

90 % de ces capes sont de taille humaine ou elfe (personne de 1,80 à 2 m) et 10 % de petite taille (nains, gnomes, petites-gens).

Cape Empoisonnée : Cette cape spéciale est normalement faite de laine, parfois de cuir. Elle irradie une aura magique. On peut le manipuler sans danger, mais un personnage qui la porte sera tué sur le coup.

On ne peut retirer une *Cape Empoisonnée* qu'avec un sort *Délivrance de la Malédiction*, qui détruit les propriétés magiques de la cape. Si on utilise un sort *Neutralisation du Poison*, on pourra par la suite ranimer la victime à l'aide d'un sort *Rappel à la Vie* (-10 % de chances de succès en raison du poison).

Carafe d'Eau Infinie : Cette carafe à bouchon, apparemment ordinaire, irradie une aura magique. Si on enlève le bouchon en prononçant le mot-clé, la carafe déverse de l'eau fraiche ou de l'eau salée, au choix. Il y plusieurs mots-clés contrôlant la quantité et le type d'eau. On peut faire jaillir l'eau de diverses manières :

Filet : 4 litres par round
Fontaine : jet de 2 m, 20 litres par round
Geyser : jet de 7 m, 120 litres par round Le geyser crée une pression considérable : le personnage doit se tenir solidement ou il sera renversé. La force du jet sera suffisante pour tuer les insectes et les petits animaux (souris, mulots, petites chauves-souris, etc). Il faut donner un mot-clé pour stopper l'eau.

Carillon d'Immense Faim : Cet instrument se comportera exactement comme un *Carillon d'Ouverture* durant plusieurs utilisations avant que la malédiction ne soit révélée.

Quand la malédiction prend effet, toutes les créatures à moins de 20 m sont immédiatement prise d'une faim immense. Les personnages vont se précipiter sur leurs rations, ignorant tout ce qui les entoure et laissant tomber tout ce qu'ils tenaient. Les

créatures qui n'ont pas de nourriture sous la main vont se précipiter vers le carillon et attaquer toute créature qui se trouve à proximité pour pouvoir la manger. Toutes les créatures doivent manger durant au moins un round, après lequel elles ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts à chaque round jusqu'à ce qu'elles réussissent. Leur faim sera satisfaite à ce moment.

Carillon d'Interruption : Cet instrument magique peut être frappé une fois par tour. La résonnance ainsi créée dure trois rounds, durant lesquels aucun sort demandant un élément vebal ne peut être lancé dans un rayon de 10 m, à moins que le personnage ne réussisse un Jet de Sauvegarde contre les Souffles. Le carillon doit par la suite reposer durant au moins sept rounds avant d'être frappé de nouveau. S'il est frappé durant cette période, il ne donne aucun son et on devra attendre un tour complet à partir de ce moment avant de pouvoir le frapper de nouveau.

Carillon d'Ouverture : Ce carillon se compose d'un tube creux de 30 cm. Lorsqu'il est frappé, il envoie des vibrations magiques forçant les serrures, portes, valves et cadenas à s'ouvrir. Il est également efficace contre les chaînes, les barres, etc. Il peut détruire la magie d'un sort fermeture ou d'un sort *Verrou du Magicien* lancé par un magicien du 14e niveau ou moins.

Le carillon doit être pointé vers l'objet ou la zone à déverrouiller, puis frappé (le son peut attirer des monstres) : la porte sera déverrouillée en un round. Si un coffre est maintenu par des chaînes, verrouillé, cadenassé et fermé per un *Verrou du Magicien*, il faudra sonner le carillon quatre fois pour pouvoir l'ouvrir. Un sort *Silence* annule les pouvoirs de l'instrument. Le carillon peut être utilisé 1d8 x 10 fois avant de fendre et de devenir inutile.

Carquois d'Ehlonna : Ce carquois peut contenir environ 20 flèches, mais il a une aura d'altération et un examen attentif montrera qu'il est divisé en trois parties. La plus petite peut contenir jusqu'à 60 objets de la taille et de la forme d'une flèche de grand arc. La seconde peut contenir jusqu'à 18 javelots. La dernière peut contenir six objets de la taille et de la forme d'un arc : bâtons, javelots, arcs, etc. Un tel carquois est toujours vide lorsqu'il est trouvé, mais lorsqu'il sera rempli, il fournira l'objet désiré sur une simple demande du personnage, une fois par round.

CARTES MERVEILLEUSES

Lame	Carte	Effet
Soleil	RCa	Obtenez un objet magique + 50 000 PX
Lune	DCa	Obtenez 1d4 Souhaits
Étoile	VCa	Obtenez 2 points dans le trait pré-requis
*Comète	2Ca	Vaincre le prochain monstre pour progresser d'un niveau
Trône	RCo	Obtenez Charisme 18 + petit château
Clé	DCo	Obtenez une carte au trésor + une arme magique
Chevalier	VCo	Obtenez les services d'un guerrier du 4e niveau
*Gemme	2Co	Obtenez 20 bijoux ou 50 gemmes
Le Néant	RPi	Ame emprisonnée ailleurs
Flammes	RPi	Hostilité entre vous et une créature extra-planaire
Crâne	VPi	Vaincre la Mort ou être détruit à jamais
*Serres	2Pi	Tous vos objets magiques disparaissent
Ruine	RTr	Perdex immédiatement richesses et propriétés
Euryale	DTr	Pénalité de -3 sur tous les Jets de Sauvegarde contre la Pétrification
Rôdeur	VTr	Compagnon d'armes se retourne contre vous
*Balance	2Tr	Changez instantanément d'alignement
Fou de Roi	Joker	Obtenez 10 000 PX ou tirez 2 autres cartes
*Fou	Joker avec marque de commerce	Perdez 10 000 PX et tirez de nouveau
*Vizir	ACa	Connaissez la réponse à votre prochain dilemme
*Idiot	APi	Perdez 1d4 points d'intelligence. Vous pouvez tirez de nouveau
*Destin	ACo	Évitez une situation ... une seule fois
***Le donjon**	ATr	Emprisonné (voir plus bas)

Cartes Merveilleuses : Ces jeux de cartes sont conservés dans des boîtes ou de petits sacs de cuir. Chaque jeu contient un certain nombre de cartes, appelées lames, faites d'ivoire ou de papier vélin et recouvertes de symboles et de caractères magiques. Dès qu'une carte est tirée, sa magie est donnée au personnage qui l'a tirée, pour le meilleur ou pour le pire.

Le personnage peut annoncer qu'il tire une carte, ou deux, ou trois, etc. Toutefois, il doit annoncer le nombre exact avant de tirer la première carte. S'il tire un fou du roi, il peut tirer deux cartes de plus.

Une carte est remplacée dès qu'elle est tirée (on peut donc la tirer plus d'une fois), à moins qu'il ne s'agisse d'un fou ou d'un fou du roi (la carte disparaît). Un jeu de *cartes merveilleuses* peut contenir 13 cartes (75 % de chances) ou 22 cartes (25 %). Les cartes additionnelles d'un jeu de 22 cartes sont indiquées par un astérisque devant leur nom. Vous pouvez utiliser un jeu de cartes normal pour simuler le jeu magique.

Dès que la dernière carte est tirée (ou l'une des deux cartes en caractères gras : le Donjon et le Néant), le jeu disparaît. Voici la description des cartes :

Soleil : Lancez les dés sur le tableau des objets magiques divers (Tableau 88) jusqu'à ce qu'un objet utile soit trouvé.

Lune : Représentée par une pierre de lune d'où s'échappent des rayons qui représentent des *Souhaits*. Ceux-ci correspondent au sort de magicien du 9e niveau et doivent être utilisés dans un nombre de tours égal au nombre de souhaits reçus.

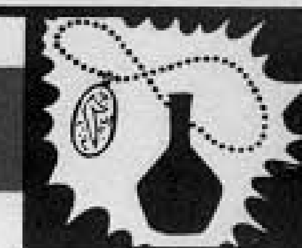
Étoile : Si les deux points amènent le trait à 19, utilisez l'un ou les deux pour accroître un autre trait dans cet ordre : Constitution, Charisme, Sagesse, Dextérité, Intelligence, Force.

Comète : Le joueur doit vaincre seul le(s) prochain(s) monstre(s) rencontré(s) ou perdre cet avantage. S'il réussi, le personnage progresse à mi-chemin du niveau suivant.

Trône : Si le Charisme est déjà à 18, le personnage obtient +5 lors des réactions de rencontre et de loyauté. Il devient un vrai leader aux yeux des gens. Le château obtenu sera près d'une forteresse déjà possédée (s'il en a une).

Clé : Le MD doit préparer une carte au trésor. Le personnage doit être capable d'utiliser l'arme magique.

Chevalier : Le guerrier joint le personnage comme compagnon d'armes et le sert



loyalement jusqu'à la mort. Il possède +1 par dé (18 maximum) pour chaque trait.

Gemme : Cette carte indique la richesse. Les bijoux seront en or serti de gemmes valant chacune 1 000 p.o. Le personnage devrait obtenir les PX associés au trésor, mais jamais plus qu'il n'en faut pour accroître son expérience d'un niveau.

Le Néant : Cette carte noire est un signe de désastre. Le corps du personnage continuer à fonctionner comme un automate, mais son esprit est prisonnier quelque part, dans un objet sur une autre planète ou dans un autre plan, peut-être gardé par une créature d'un autre plan. Un *Souhait* ne pourra pas ramener le personnage, mais pourra révéler lieu d'emprisonnement. Ne tirez plus d'autres cartes.

Flammes : La source d'hostilité peut prendre plusieurs formes : rage, jalousie, envie. L'hostilité de la créature ne peut être dissipée que si l'un des ennemis est tué.

Crâne : Une Mort mineure apparaît (CA -4, 33 pv, frappe avec une faux pour 2d8 points, ne rate jamais, frappe toujours en premier). Le personnage doit la combattre seul : si d'autres tentent de l'aider, d'autres Morts apparaissent pour les combattre. S'il est tué, le personnage meurt à jamais. Considérez la Mort comme un mort-vivant pour les sorts. Le feu, le froid et l'électricité n'ont aucun effet sur elle.

Serres : Tous les objets magiques possédés par le personnage sont immédiatement et définitivement détruits.

Ruine : Toute le fortune du personnage (incluant les gemmes, les bijoux, les trésors et les objets d'art) sont immédiatement et définitivement détruits.

Euryale : Le visage de méduse sur la carte inflige une malédiction que seuls une divinité ou la carte Destin peuvent retirer. La pénalité de -3 aux Jets de Sauvegarde est permanente.

Escroc : Un des compagnons d'armes du personnage devient tout à fait et à jamais hostile. S'il n'a pas de compagnon d'armes, il s'attire la haine d'un personnage puissant (seigneur, homme d'Église, etc). La haine restera secrète jusqu'à ce que ses effets deviennent évidents.

Balance : Le personnage doit choisir un alignement radicalement différent. Il recevra les pénalités appropriées s'il ne se conforme pas à son nouvel alignement (voir page 32). La carte disparaît.

Fou du roi : Cette carte rend en fait le jeu plus avantageux si on choisit les points d'expérience. Contrairement aux autres cartes (sauf le *Fou*), elle disparaît après avoir été tirée.

Fou : Le paiement et le tirage sont obligatoires!

Vizir : Le personnage peut faire appel à une sagesse surnaturelle pour résoudre un seul problème ou répondre à une seule question. Le fait que la réponse serve à quoi que ce soit d'utile est une tout autre histoire.

Idiot : Le personnage perd 1d4 points d'Intelligence immédiatement. Le tirage additionnel est facultatif.

Destin : Cette carte permet au personnage d'éviter une catastrophe, même instantanée (car le tissu de la réalité est immédiatement défait et tissé de nouveau). Elle ne permet pas à un événement de se produire : elle ne peut qu'empêcher un événement de se produire. Le renversement de la situation ne s'applique qu'au personnage : ses compagnons auront donc à "endurer" l'événement qu'il aura évité.

Le Donjon : Le personnage est immédiatement emprisonné par un sort ou une puissante créature. Il perd toutes ses possessions. Le MD pourra décider si celles-ci peuvent être récupérées. Ne tirez plus de cartes.

Ceinturon à Poches : Cette large ceinture apparemment normale irradie une forte aura d'enchantement associée à une faible aura d'altération.

Elle dispose de huit poches apparentes, groupées à l'avant. En fait, elle dispose de 64 poches magiques, sept autres "derrière" chacune des huit poches apparentes. Chaque poche est similaire à un *Sac sans Fond* miniature capable de contenir 30 cm^3 d'objets pesant un total de 5 kg. Le ceinturon répond aux pensées du personnage en mettant une poche pleine (pour y prendre quelque chose) ou vide (pour la remplir) à sa portée. Naturellement, cet objet est fort recherché par les lanceurs de sorts, puisqu'il permet de transporter facilement les éléments matériels des sorts.

Ceinturon des Géants : Cette ceinture contient une magie très puissante permettant d'accroître les prouesses physiques du personnage et lui conférant la Force d'un géant (sans altérer sa taille, toutefois!). La Force obtenue ne peut pas être additionnée aux autres bonus de Force, magiques ou non, sauf dans le cas des *Gantelets des Ogres* et des marteaux de guerre magiques.

Ceinturon des Nains : Cette ceinture réduit le Charisme du personnage de 1 envers les créatures autre que les nains. Elle accroît son Charisme de 1 face aux petites-gens (Costaud seulement) et aux gnomes. Elle l'accroît de 2 face aux nains.

CEINTURON DES GÉANTS

D100	Géant	Force	Bonus (toucher)	Dégâts	Ouvrir portes*
01-30	Colline	19	+3	+7	16(8)
31-50	Pierre	20	+3	+8	17(10)
51-70	Glace	21	+4	+9	17(12)
71-85	Feu	22	+4	+10	18(14)
86-95	Nuage	23	+5	+11	18(16)
96-00	Tempête	24	+6	+12	19(17)

* Le nombre en parenthèses représente les chances sur 6 (8 pour un géant des tempêtes) de forcer une porte verrouillée, barrée, fermée magiquement ou tenue par un verrou du magicien. On ne peut faire qu'un seul essai.

Le porteur du ceinturon peut également projeter des rochers et plier des barreaux comme s'il avait bu une potion de force géante :

Type	Poids	Portée	Dégâts	Poids du rocher*	Barreaux et herses
Colline	240	8 m	1-6	70	50 %
Pierre	265	16 m	1-12	98	60 %
Glace	315	10 m	1-8	78	70 %
Feu	390	12 m	1-8	85	80 %
Nuage	470	14 m	1-10	92	90 %
Tenpête	615	16 m	1-12	106	95 %

* Poids moyen approximatif du projectile.

Elle lui permet de comprendre, de parler et de lire le langage nain. Le personnage obtient également les avantages conférés aux nains (Constitution +1, infravision, etc. Consultez le *Manuel des Joueurs*). Tous ces bonus et pénalités ne s'appliquent que lorsque le personnage porte le ceinturon. Certains avantages, tels les langues additionnelles et les bonus lors de combats contre des géants, ne s'appliquent jamais.

Ceinturon d'Hermaphrodite : Cette large ceinture de cuir change le sexe du personnage dès qu'il la boucle, puis perd ses pouvoirs. Il n'existe aucun moyen tout à fait sûr de restaurer le sexe original du personnage, mais un *Souhait* aura 50 % de chances de réussir et un être extrêmement puissant pourra renverser la situation. En d'autres termes, il faudra l'intervention d'une divinité pour être sûr de retrouver son sexe. 10 % de ces ceinturons rendent le personnage tout à fait asexué.

Chapeau de Déguisement : Ce chapeau à l'apparence normale contient un puissant enchantement permettant à son porteur de transformer son apparence :

Taille : +/- 25 %
Poids : +/- 25 %
Sexe : Mâle ou femelle
Cheveux : Toute couleur
Yeux : Toute couleur
Teint : Toute couleur
Traits faciaux : Très variables

Ainsi, le personnage pourrait assumer les traits d'une belle femme, d'un demi-orc et peut-être même d'un gnome. Notez que le chapeau lui-même peut être transformé en peigne, en ruban, en bandeau, etc.

Chapeau de Stupidité : Ce chapeau semble être un chapeau magique normal, même sous un examen magique : on ne peut déterminer ses pouvoirs qu'en le plaçant sur sa tête. Bien entendu, une fois le chapeau sur sa tête, le personnage croira qu'il s'agit d'un objet utile, mais il sera en fait affligé de stupidité. Son Intelligence est réduite à 7 (ou de 1 si elle était de 7 ou moins). Il voudra toujours porter le chapeau, particulièrement s'il se livre à une activité demandant de la concentration, le lancer d'un sort, etc. Le personnage ne pourra se libérer de l'emprise du chapeau (et regagner ses points d'Intelligence) que par l'utilisation d'un sort *Délivrance de la Malédiction*.

Chapelet de Prière : Ce collier semblera absolument sans valeur jusqu'à ce qu'un personnage ne l'attache à son cou. Même dans ce cas, seul un prêtre (excluant les druides et les personnages pouvant utiliser des sorts de prêtre ou de druide) réalisera la vraie nature du collier. Celui-ci contient 1d6 + 24 pierres semi-précieuses (60 %) et de fantaisie (40 %). Son porteur aura 25 % plus de chances d'obtenir les sorts désirés de la part de sa divinité. Il y a aussi 1d4 +2 perles spéciales (gemmes d'une valeur de 1 000 p.o.). Lancez 1d20 pour chaque perle :

D20	Résultat
1-5	Perle de Pénitence—sort du 5e niveau du même nom
6-10	Perle de Bénédiction—sort du 1er niveau du même nom
11-15	Perle de Guérison—guérit la cécité, la maladie ou les blessures graves
16-17	Perle de Karma—permet au prêtre de lancer ses sorts comme s'il possédait 4 niveaux de plus
18	Perle de Conjuration—appelle la divinité du prêtre (90 % de chances) qui prend forme à ses côtés (il est mieux d'avoir une excellente raison pour cela!)
19-20	Perle de Vent Divin—sort du 7e niveau du même nom

Chaque perle spéciale peut être utilisée une fois par jour. Si le prêtre conjure sa divinité pour une frivolité, celle-ci confisquera le collier comme punition (au moins!). On ne peut connaître la fonction d'une perle qu'en la saisissant et en utilisant un sort *Communion*. Elle perd tous ses pouvoirs si on l'arrache du collier.

Cheval de Pierre : Cette statue de pierre dure représente un cheval grandeur nature. Un mot-clé la transformera en une monture vivante pouvant servir de destrier. Il en existe deux types :

Coursier : Voyage à la même vitesse qu'un cheval léger (24) et attaque comme un destrier moyen (1d6/1d6/1d3). Il est CA 3 et possède 18 points de vie. Tous ses Jets de Sauvegarde assument qu 'il est fait de métal dur.

Destrier : Il a la même vitesse qu'un cheval moyen (18) et attaque comme un destrier lourd (1d8/1d8/1d3). Il est CA 1 et possède 26 points de vie. Tous ses JSs assument qu'il est fait de métal dur.

Un *cheval de pierre* peut transporter 500 kg sans effort et n'a jamais à manger ou à se reposer. On peut réparer les dégâts reçus en utilisant un sort *Transformation de la Pierre en Chair*, ce qui permettra au cheval de brouter et de se reposer, gagnant un point par jour. Il reviendra à sa forme magique dès qu'il sera tout à fait guéri.

Cierge d'Invocation : Ces cierges spécialement bénis sont dédiés aux divinités d'un des neuf alignements. La bougie n'a rien de remarquable, mais ou pourra détecter une aura de magie ainsi que la bonté ou le mal, selon le cas.

Le fait de brûler le cierge crée une aura favorable pour le personnage, si leurs alignements correspondent. S'il est brûlé par un prêtre du même alignement, le cierge accroît temporairement de 2 le nombre de niveaux d'expérience dont il dispose, lui permettant de lancer des sorts additionnels. Il peut même lancer des sorts qu'il serait normalement incapable de lancer, mais uniquement tant que le cierge brûle. Un tel cierge permet de lancer un sort *Portail*, la créature répondant à l'appel étant du même alignement que le cierge, mais ce dernier est alors immédiatement consummé.

Chaque cierge peut brûler durant quatre heures. On peut le placer dans une lanterne pour le protéger des courants d'air et de tout ce qui pourrait l'éteindre, ce qui n'affecte pas ses pouvoirs magiques.

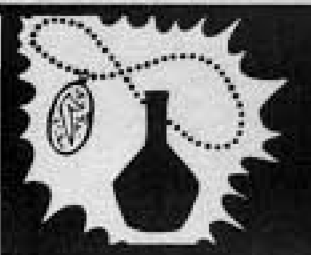
Code des Conjurations : Ce livre mystique contient des informations importantes destinées aux magiciens neutres, neutres chaotiques et loyals neutres. Si un personnage de cette classe et d'un de ces alignements passe une semaine isolé, sans être dérangé, à lire son contenu, le livre confère suffisamment de points d'expériences pour le placer à mi-chemin du niveau suivant. A ce moment, le grimoire disparaît à jamais et le personnage ne peut jamais profiter une seconde fois d'un tel ouvrage.

Tout magicien non neutre lisant ne fusse-ce qu'une seule ligne recevra 5d4 points de dégât, restera inconscient durant le même nombre de tours et devra aussitôt rechercher un prêtre pour faire pénitence (il ne pourra plus gagner de points d'expérience tant qu'il n'aura pas fait pénitence).

Tout personnage non magicien lisant l'ouvrage devra réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou deviendra fou immédiatement. Les personnages atteints


ELMORE





de folie ne peuvent être guéris que par un sort *Délivrance de la Malédiction* suivi d'un mois de repos, ou en se faisant guérir par un prêtre.

Code des Voleurs : Ce guide contient tout ce qu'un voleur a besoin de savoir. Il est si efficace qu'un voleur ou un barde qui le lit et pratique ses informations durant un mois gagnera assez de points d'expérience pour atteindre la mi-chemin du niveau suivant. Le livre disparaît après avoir été lu et son souvenir s'efface chez le personnage après trois mois. Le personnage ne peut pas noter ou raconter ce qu'il a lu. La consultation subséquente d'un ouvrage similaire n'aidera aucunement le personnage.

Les guerriers et les magiciens ne comprennent tout simplement pas l'ouvrage. Les prêtres, les rôdeurs et les paladins qui en lisent une partie reçoivent 5d4 points de dégât, sont étourdis durant le même nombre de rounds et perdent 5,000 à 20,000 points d'expérience s'il ratent un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. De plus, il devront faire pénitence moins d'un jour plus tard ou perdre 1 point de Sagesse.

Colle Suprême : Cette pâle substance ambrée est épaisse et visqueuse. On doit la conserver dans un flacon enduit d'*Huile de Glisse.* Chaque fois qu'on utilise la colle, il faudra appliquer de l'huile de nouveau en moins d'un round, pour empêche le reste de colle d'adhérer au flacon.

30 cm³ de colle permettront d'enduire une surface de 1 m², collant pratiquement n'importe quel type de substance définitivement. Il lui faut un round pour durcir : si les objets sont décollés avant la fin de cette période, la colle perd son pouvoir adhérent. Si la colle durcit, il sera tout à fait impossible de décoller les objets, à moins d'utiliser de l'*Huile Éthérée* ou du *Solvant Universel*, seuls capables de dissoudre la colle. Un flacon contiendra normalement 1d10 x 30 cm³ de colle.

Collier d'Adaptation : Cette chaîne portant un petit médaillon permet au porteur d'ignorer tous les effets des gaz affectant les créatures par la respiration. Elle permet également de respirer sous l'eau ou de survivre sans air durant sept jours.

Collier de Projectiles : Ce collier semble à première vue absolument sans valeur. Seul son porteur pourra voir sa vraie nature: une chaîne dorée supportant plusieurs petits globes qu'il peut détacher et projeter facilement à une distance de 25 m. A la fin de leur trajectoire, ils explosent comme une *Boule de Feu.* Le nombre de projectiles et leurs dés de dégâts respectifs sont déterminés au hasard :

Nombre de projectiles et puissance en dés

1d20	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
1–4	–	–	–	–	–	–	1	–	2	–
5–8	–	–	–	–	–	1	–	2	–	2
9–12	–	–	–	–	1	–	2	–	4	–
13–16	–	–	–	1	–	2	–	2	–	4
17–18	–	–	1	–	2	–	2	–	2	–
19	–	1	–	2	–	2	–	4	–	–
20	1	–	2	–	2	–	2	–	2	–

Par exemple, avec un résultat de 12, le collier possédera sept projectiles : un de 7 dés, deux de 5 dés et trois de 3 dés.

Les dimensions des globes permettront de comparer leur puissance, mais le nombre de dés de chacun ne sera généralement pas connu.

Si le personnage rate un Jet de Sauvegarde contre un Feu Magique, le collier doit réussir un JS ou tous les projectiles restants exploseront simultanément.

Collier de Strangulation : Ce collier ne peut être identifié que s'il est placé autour du cou. Il se rétrécira immédiatement et ne peut être retiré que par un *Souhait* ou un *Souhait Mineur.* Le personnage reçoit 6 points de dégât par round jusqu'à la mort. Le collier restera serré sur la gorge du personnage jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un squelette blanchi. Il peut être réutilisé.

Concordat de Boccob : Ce livre fort bien écrit est toujours de petite taille, ne mesurant pas plus de 30 cm par 15 cm et d'une épaisseur de 3 cm (certains ne font pas plus de 15 cm de haut). Tous ces livres sont fort résistants, imperméables, ornés de fer et d'argent et verrouillés. Les exemplaires du *Concordat de Boccob* ont un bonus de +3 sur leurs Jets de Sauvegarde.

Les pages de ce livre acceptent les sorts qui y sont écrits, et le livre peut contenir jusqu'à 45 sorts de tous niveaux. Il est donc recherché par tous les magiciens qui ont besoin d'un "livre de sorts de voyage". Il est fort peu probable qu'un tel livre contienne des sorts lorsqu'il est découvert (au hasard) : les ouvrages contenant des sorts sont jalousement gardés par leurs propriétaires.

Conque des Tritons : Cette conque peut être sonné une fois par jour (sauf par un triton, qui peut le sonner trois fois par jour). Il peut avoir un des trois effets suivants :

1. Calme une mer forte dans un rayon de 1 km (dissipe également les élémentaux et les esprits des eaux).

2. Conjure 5d4 hippocampes (1-2 sur 1d6), 5d6 chevaux marins géants (3-5 sur 1d6) ou 1d10 lions de mer (6 sur 1d6) si le personnage se trouve dans une région habitée par de telles créatures. Celles-ci seront amicales et obéiront au personnage, au mieux de leur compréhension.

3. Panique les créatures marines d'Intelligence animale ou inférieure, les forcant à fuir si elles ne réussissent pas un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Les créatures qui réussissent ont une pénalité de -5 sur leurs jets d'attaque durant 3d6 tours (30-180 rounds).

Une *Conque des Tritons* peut être entendu par tous les tritons dans un rayon de 5 km.

Cor à Bulles : Cet instrument maudit ressemble à un cor normal ou parfois à un cor magique. Il enverra une grande masse de bulles qui aveugleront le personnage durant 2d10 rounds, mais seulement en présence d'une créature qui cherche activement à tuer le personnage.

Cor de Brume : Ce petit instrument permet au personnage de créer un épais banc de brume équivalent à celui créé par un sort *Nuage de Brouillard.* Chaque round permet de créer 1 m³ de brume. Celle-ci durera 2d4 rounds après qu'on aura cessé de sonner le cor. Si on arrête de le sonner durant un round, on créera un second nuage, le premier ayant une durée de vie de seulement 2d4 minutes de plus et s'étant déjà éloigné du personnage.

Cor d'Effondrement : S'il est sonné sans qu'on ne prononce d'abord le mot-clé, ou 10 % du temps dans tous les cas, il se produira l'un de ces événements :

A l'extérieur : Un torrent de pierres de la grosseur d'un poing (2d6 en tout) frappent le personnage, infligeant 1d6 points de dégât chacune.

A l'intérieur : Le plafond s'écroule sur le personnage, qui subit 3d12 points de dégât.

Sous la surface du sol : La zone située directement au-dessus du personnage lui tombe dessus, infligeant 5d4 points de dégât, multipliés par un pour chaque 3 m de hauteur entre le plafond et le personnage (6 m = doubles dégâts, par exemple).

S'il sait l'utiliser correctement, le personnage pourra pointer le cor vers toute section de plafond de 7 m par 7 m et située à une distance de 10 à 20 m. La section s'écroulera en infligeant les dégâts décrits plus haut.

Cor du Bien(du Mal) : Cet instrument magique s'adapte à l'alignement du personnage et produira donc un effet bon ou maléfique selon celui-ci. Le cor n'aura aucun effet si le personnage est absolument neutre. Si le personnage est bon, le fait de sonner le sort crée une *Protection contre le Mal* de 3 m de rayon durant 10 rounds. Toutes les créatures alliées/amies dans cette zone seront affectées par le sort. Si le personnage est maléfique, les effets du cor sont inversés. Ce dernier peut être sonné une fois par jour.

Cor du Valhalla : Cet instrument magique existe en quatre variétés. Chacun ressemble à un instrument normal jusqu'à ce que le mot-clé approprié soit prononcé : il conjurera alors un certain nombre de berserkers de Valhalla pour combattre aux côtés du personnage. Un tel cor ne peut être sonné qu'une fois par semaine. Le tableau ci-bas permettra de déterminer le type d'un cor, ses pouvoirs et les classes de personnages qui peuvent l'utiliser.

Un personnage dont la classe ne peut utiliser un type de cor qui souffle tout de même dans ce cor sera attaqué par les berserkers conjurés.

Les guerriers conjurés sont CA 4, ont 6 points de vie par dé et sont armés d'une épée et d'une lance (50 %) ou d'une hache de combat et d'une lance (50 %). Ils attaqueront avec joie quiconque sera désigné par le personnage et combattront jusqu'à ce qu'eux-même ou leurs adversaires aient été tués ou durant six tours.

50 % de ces cors ont un alignement et ne conjureront que des guerriers du même alignement. Une différence d'alignements radicale poussera les guerriers à attaquer le personnage.

COR DE VALHALLA

Résultat sur 1d20	Type de cor	Nombre de guerriers	Utilisable par
1-8	Argent	2d4+2 2e niveau	tous
9-15	Laiton	2d4+1 3e niveau	P,M,R
16-18	Bronze	2d4 4e niveau	P,G
19-20	Fer	1d4+1 5e niveau	G

Corde de Constriction : Cette corde a l'apparence d'une *Corde d'Escalade* ou d'une *Corde d'Enchevêtrement.* Toutefois, dès qu'on lui ordonne quoi que ce soit, elle se lance sur le personnage qui la tient et sur 1d4 créatures à moins de 3 m. Quiconque est pris par la corde a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Les créatures qui le ratent sont écrasées et étranglées (2d6 points de dégât), et la corde continue à serrer jusqu'à ce qu'on lance un sort *Dissipation de la Magie* sur elle.

Les créatures retenues par la corde ne peuvent pas se libérer ou lancer des sorts. Un personnage libre peut lancer un sort *Dissipation de la Magie* ou tenter de la couper : CA -2, 22 points de dégâts pour la couper, tous les points doivent être infligés par la même créature (pas celle retenue).

Corde d'Enchevêtrement : Cette corde peut s'élancer vers l'avant (7 m) ou vers le haut (3 m), sur l'ordre du personnage, pour capturer jusqu'à huit créatures de taille humaine. Aux fins de cette capture, les créatures de différentes tailles ont des valeurs précises :

Taille	Valeur
Minuscule	0,33*
Petite	0,5*
Moyenne	1
Grande	3
Énorme	4
Titanesque	8

* Arrondissez vers le haut

Additionnez les valeurs de toutes les créatures atteintes pour déterminer combien sont affectées. Par exemple, la corde pourrait retenir 24 créatures minuscules ou 2 créatures énormes. Toutes les combinaisons sont possibles.

La corde ne peut pas être rompue par la seule force : il faut utiliser une arme tranchante. La corde est CA -2, il faut 22 points de dégât pour la couper, tous les points doivent être infligés par la même créature (pas celle retenue). Tout dégât de moins de 22 points se régénèrera en six tours. Une *Corde d'Enchevêtrement* est détruite si elle est coupée.

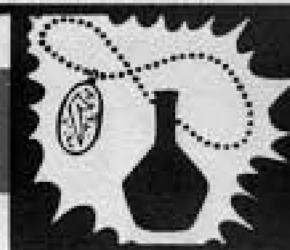
Corde d'Escalade : Il s'agit d'une corde de 20 m de long ne pesant pas plus de 1,5 kg et aussi mince qu'une baguette, pourtant capable de supporter un poids de 1,500 kg. Sur l'ordre du personnage, la corde s'élancera vers le haut ou le bas, ou dans toute autre direction spécifiée, à raison de 3 m par round et s'attachera sécuritairement à l'endroit désiré. Elle peut se détacher et retourner de la même manière. On peut également lui ordonner de se nouer elle-même, formant de gros noeuds à 30 cm d'intervalles et réduisant temporairement sa longueur totale à 19 m. le personnage doit tenir un bout de la corde pour invoquer sa magie.

Cruche d'Alchimiste : Ce contenant déverse divers liquides sur l'ordre de son possesseur. La quantité versée dépend du type de liquide. Le pichet ne peut déverser qu'un seul type de liquide par jour, sept fois par jour. Les différents liquides comprennent :

Eau salée	65 litres
Eau fraiche	30 litres
Bière	15 litres
Vinaigre	10 litres
Ammoniaque	1 litre
Huile	0,5 litre
Aqua regia	250 cc
Alcool	125 cc
Chlore	30 cc
Cyanure	15 cc

Le pichet peut déverser 8 litres par round.

Cube de Force : Cet objet peut être fait d'ivoire, d'os ou de tout minéral dur. Il ressemble à un gros dé (2 cm de côté) et permet au personnage de créer un mur de force de 3 m de côté autour de lui. Cet écran cubique est imperméable à toutes les formes d'attaques listées plus bas. Le cube dispose de 36 charges, et son énergie est



restorée chaque jour. Le personnage n'a qu'à presser une face du cube pour l'activer :

Face	Coût en charges par tour/ Vitesse de Déplacement	Effet
1	1/1	retient les gaz, le vent etc.
2	2/8	retient la matière inerte
3	3/6	retient la matière vivante
4	4/4	retient la magie
5	6/3	retient toutes ces choses
6	0/normal	désactive le cube

Lorsque le cube fonctionne, les types d'attaque suivantes draineront des charges supplémentaires pour maintenir l'intégrité de l'écran. Ces sorts ne peuvent pas être lancés vers ou de l'intérieur du cube :

Forme d'attaque	Charges
Projectiles de catapulte	1
Feux normaux très forts	2
Boule de feu	3
Boule de feu à retardement	3
Colonne de feu	3
Désintégration	6
Éclair	4
Mur de feu	2
Nuée de météores	8
Passe-murailles	3
Porte de phase	5
Tempête de feu	3
Trompe de Destruction	6
Vaporisation prismatique	7

Cube de Résistance au Froid : Ce cube englobe une zone de 3 m de côté lorsqu'il est activé, comme un *Cube de Force*. La température dans la zone reste constamment à 20 degrés. Le cube absorbera toutes les attaques basées sur le froid, mais s'effondrera s'il absorbe plus de 50 points de dégât causés par le froid durant un même tour (10 round) : il pourra alors être réactivé durant une heure. Le cube sera détruit s'il reçoit plus 100 points de dégât en un tour.

Toute température de moins de -10°C infligera 2 points de dégât au cube pour chaque tranche de 10 degrés. Le cube recevra donc 2 points de dégât lorsque la température se situe entre -11 et -20 degrés, 4 points lorsque la température se situe entre -21 et -30 degrés, etc.

Cuillère de Murlynd : Cet ustensile commun est le plus souvent taillé dans une corne et irradie una faible aura de conjuration. Si on le place dans un contenant vide, celui-ci se remplira d'un gruau épais et pâteux. La substance a un goût de carton mouillé, mais elle est très nourrissante et contient tout ce qu'il faut pour soutenir toute créature omnivore, herbivore ou carnivore. La cuillère produit assez de gruau chaque jour pour nourrir quatre humains.

Drap de Petitesse : Cet objet magique ressemble à un drap finement tissé, parfois à un couvre-lit brodé de soie. Un côté présente un motif plus large, ou un côté est noir alors que l'autre est blanc. Dans tous les cas, cet objet possède una aura d'altération détectable.

Le drap réduit tout objet qui y est enroulé au douzième de sa taille et de son poids. Si ce dernier est ensuite enroulé dans l'autre côté du drap, il reprendra sa taille et son poids d'origine. Il n'a aucun effet sur les artéfacts, les reliques et la matière vivante (il n'affecte que les objets inertes et les objets "normalement" magiques. Aucun objet n'est utilisable ou fonctionnel alors qu'il est réduit. Tant la réduction que l'accroissement demandent deux rounds.

Encens de Méditation : Les petits cônes ne peuvent être distingués des cônes d'encens normaux sans être allumés : leur parfum et leur fumée particulière peuvent être reconnus par tout prêtre du 5e niveau.

Lorsqu'un prêtre allume un cône et passe huit heures à méditer et à prier au milieu de la fumée, ses sorts ont toujours leur plein effet. Ainsi, un sort *Guérison des Blessures* restaurera le nombre maximum de points de vie, les zones d'effets seront les plus larges possibles, les Jets de Sauvegarde contre ses Sorts auront une pénalité de -1 et les chances de ne pas survivre des morts ramenés à la vie sont réduites de moitié (arrondi vers l'entier inférieur).

On trouve normalement 2d4 cônes à la fois, et chacun brûle durant huit heures. Leurs effets durent 24 heures.

Encens d'Obsession : Ces cônes imitent parfaitement les cônes d'*Encens de Méditation*. Si le prêtre prie et médite dans leur fumée, il deviendra totalement convaincu que l'encens a rendu ses sorts supérieurs et voudra les utiliser le plus souvent possible, même s'ils ne sont pas nécessaires dans les circonstances. Le prêtre restera obsédé par ses sorts et ses capacités durant 24 heures ou jusqu'à ce qu'il les ait tous lancés.

On trouve normalement 2d4 cônes à la fois, et chacun brûle durant une heure.

Encensoir Commandant les Elémentaux d'Air : Cet encensoir doré mesure 15 cm de long et 3 cm de haut. Dès qu'il est rempli d'encens et allumé, il suffit de prononcer un mot-clé pour conjurer un élémental d'air de 12 Dés de vie au round suivant. Si on brûle de l'*Encens de Méditation*, la créature disposera d'un bonus de +3 par Dé de vie et obéira au personnage. Si l'encensoir est éteint, l'élémental se retournera contre le personnage.

Encensoir Coujurant des Elémentaux d'Air Hostiles : Cet encensoir ne peut être distingué des autres encensoirs magiques et ordinaires. Si on y brûle de l'encens, 1d4 élémentaux d'Air enragés apparaîtront, un par round. Ils attaqueront toute créature à leur portée. L'encensoir ne peut être éteint et brûlera tant que le personnage ou les élémentaux ne seront pas tués.

Éventail des Vents : Celui-ci ressemble à un petit éventail de papier ou de tissu. Avec un mot-clé, le personnage peut l'utiliser pour envoyer un sort *Rafale* (magicien du 5e niveau). On peut l'utiliser une fois par jour sans risque. Si on l'utilise plus fréquemment, il y a 20 % de chances par utilisation (cumulatives) que l'objet se déchirera et perdra ses pouvoirs magiques.

Fers de Rapidité : Ces fers à cheval magiques, toujours groupés par quatre, sont tout à fait inusables. Ils doublent la vitesse du cheval qui les porte. Toutefois, il y a 1 % de chances par 30 km parcourus qu'un fer se détache sans être remarqué, et la vitesse du cheval sera alors réduite à 150 % sa vitesse normale. S'il perd deux fers, sa vitesse redevient normale.

Fers de Zéphir : Ces fers magiques permettent à un cheval de galoper sans toucher le sol, ce qui permet par exemple de traverser les cours d'eau sans effort et de ne laisser aucune trace de son passage. Le cheval peut se déplacer à sa vitesse normale et ne se fatiguera pas durant 12 heures de voyage par jour.

Fétiche Anti-Poison : Ce fétiche n'est pas distinguable des autres. Le personnage possédant une tel fétiche a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Poisons qui ne permettent pas de jet en temps normal. La

colonne Jet spécial indique le JS nécessaire pour ces poisons. Le personnage utilise son trait normal pour les poisons qui impliqueraient normalement une pénalité et obtient un bonus sur tous les autres jets contre les poisons. Déterminez la force de l'amulette au hasard :

D20	Jet spécial	Plus du Fétiche
1-8	19	+1
9-14	17	+2
15-18	15	+3
19-20	13	+4

Fétiche de Guérison : Le personnage qui possède ce fétiche n'a plus rien à craindre des plaies béantes et saignantes, car le fétiche les empêche tout simplement d'apparaître. Elle double la vitesse de guérison et permet la guérison des plaies qui ne le pourraient pas normalement.

Fétiche de Putréfaction : Cette gemme gravée semble avoir peu de valeur. Si un personnage affirme qu'elle est à lui, il est frappé d'une terrible maladie qui ne peut être guérie que par un sort *Délivrance de la Malédiction,* suivi d'un sort *Guérison des Maladies*, puis d'un sort *Guérison, Souhait Mineur* ou *Souhait.* On peut également contrer la progression de la putréfaction en écrasant une *Amulette de Bonne Santé* et en la saupoudrant sur le personnage. Autrement, celui-ci perd 1 point de Dextérité, de Constitution et de Charisme par semaine dès la seconde semaine suivant le début de la maladie. Lorsqu'un des traits atteint 0, le personnage meurt. Chaque point est définitivement perdu, même si le personnage est finalement guéri.

Figurines Enchantées : Il en existe plusieurs types. Chaque statuette de 3 cm représente un animal. Lorsqu'on lance la figurine en prononçant un mot-clé, celle-ci se transforme en un animal de dimensions normales. L'animal obéit au personnage.

Si la statuette est brisée ou détruite, sa magie est perdue à jamais. Si elle est tuée dans sa forme animale, elle revient simplement à sa forme de figurine et pourra être utilisée de nouveau. Déterminez la nature de la figurine au hasard :

D100	Type de figurine
01-15	Mouche d'ébène
16-30	Lions dorés (paire)
31-40	Chèvres d'ivoire (trio)
41-55	Éléphant de marbre
56-65	Monture obsidienne
66-85	Chien d'onyx
86-00	Hibou serpentin

Mouche d'ébène : Un mot-clé permet à cette mouche d'atteindre les dimensions d'un poney. Elle a CA 4, 4 + 4 Dés de vie, classe de maneuvrabilité C. Elle vole à une vitesse de 48 sans cavalier, de 36 en transportant jusqu'à 105 kg et de 24 en transportant de 106 à 175 kg. On peut l'utiliser trois fois par semaine, 12 heures par jour. Elle reprend sa forme de statuette après cette période ou dès que le mot-clé est prononcé.

Lions dorés : Ils viennent en paires et deviennent des lions adultes (CA 5/6, 5 + 2 Dés de vie, modes d'attaque normaux). S'ils sont tués en combat, ils ne peuvent être transformés de nouveau qu'après une semaine. On peut les utiliser une fois par jour.

Chèvres d'ivoire : Elles viennent en trios, mais chaque chèvre est légèrement différente des autres et a une fonction différente:

- Chèvre de voyage. Cette statuette crée une monture rapide et résistante (CA 6, 24 points de vie, 2 attaques de 1d8 points). Elle a une vitesse de 48 en transportant 140 kg ou moins, réduite de 1 pour chaque tranche de 7 kg additionnelle. Elle peut voyager durant un maximum d'une journée par semaine. On peut la réutiliser après un jour de repos.
- Chèvre de travail. Cette statuette devient une énorme créature, plus grosse qu'un taureau, dotée de sabots acérés (2d4 +2/2d4 + 2), d'une morsure très dangereuse (2d4) et d'une paire d'immenses cornes (2d6/2d6). Elle ne peut utiliser ses cornes que si elles charge, mais peut alors ajouter +6 points par toucher durant ce round (8-18 points par corne). Elle a une CA 0, 96 points de vie et une vitesse de 24, et attaque comme un monstre de 16 Dés de vie. On peut l'utiliser 12 heures, une fois par mois.
- Chèvre de terreur. Cette statuette prend la forme d'un destrier ayant une vitesse de 36, CA 2, 48 points de vie et aucune attaque. Toutefois, le personnage peut utiliser cornes comme armes : une lance +3 et une épée +6. La chèvre irradie la terreur dans un rayon de 10 m : tout adversaire dans ce rayon doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou perdre la moitié de sa force et recevoir une pénalité de -3 sur ses jets d'attaque. Le destrier reprend sa forme de statue dès que tous les adversaires sont morts. On peut l'utiliser une fois par deux semaines.

Après trois utilisations, chaque statuette perd ses pouvoirs magiques à jamais.

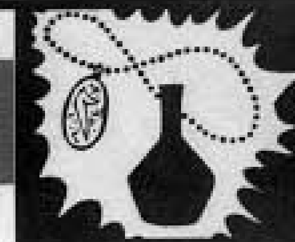
Éléphant de marbre : Il s'agit de la plus grosse figurine, de la largeur d'une main. Elle prend la forme et les caractéristiques d'un éléphant dès que le mot est prononcé. L'animal obéit au personnage, servant comme bête de somme, monture ou combattant. Déterminez le type exact avec 1d100 :

D100	Type
01-90	Éléphant normal
91-00	Mammouth

On trouvera les caractéristiques de ces créatures dans le *Bestiaire Monstrueux.* Elles peuvent être utilisées durant 24 heures, quatre fois par mois.

Monture obsidienne : La statuette n'a pas de forme précise, mais une inspection prolongée permettra voir une vague forme de quadrupède. Elle se transforme pourtant en une monture fantastique. Il s'agit d'un destrier lourd possèdant certains pouvoirs: *vol* (à la vitesse du cheval), transformation astrale, transformation éthérée. Il se laisse monter, mais a 10 % de chances de transporter un personnage bon aux portes du premier niveau de Hadès et de revenir à sa forme de statuette. On peut l'utiliser durant 24 heures, une fois par semaine. Notez que le passager et ses possessions deviennent également astraux ou éthérés.

Chien d'onyx : Cette statuette se transforme en un chien de guerre doté d'une Intelligence de 8 à 10, pouvant communiquer dans la langue commune et possédant d'incroyables capacités visuelles et olfactives. La capacité olfactive lui permet de sentir la piste de toute créature connue, dans 100 % des cas si la piste a moins d'une heure, -10 % par heure additionnelle. La capacité visuelle lui permet d'utiliser l'infravision à une distance de 30 m, repérant les objets cachés (dans l'ombre, par exemple) dans 80 % des cas, repérant les objets normalement invisibles dans 65 % des cas et repérant les objets astraux, éthérés ou déphasés dans 50 % des cas. Consultez la description des chiens de guerre dans le *Bestiaire Monstrueux*. Un chien d'onyx peut



être utilisé durant six heures, une fois par semaine. Il n'obéit qu'à son maître.



Hibou serpentin : Cette statuette devient un hibou à cornes normal (CA 7, vitesse 24, 2d2 points de vie, cause 1d2/1d2 points de dégât) ou un hibou géant, au choix du personnage. On peut l'utiliser huit fois sous l'une ou l'autre forme, mais la statuette perd ses pouvoirs magiques après trois transformation en un hibou géant. Dans sa forme normale, le hibou est silencieux dans 95 % des cas, possède l'infravision à une distance de 30 m, peut voir la nuit comme en plein jour et deux fois mieux qu'un humain. Son ouïe est si fine qu'il peut entendre une souris à 30 m. Quiconque tente de se déplacer silencieusement près d'un hibou serpentin verra ses chances réduites de moitié. Le hibou peut communiquer par télépathie avec son maître, l'informant de tout ce qu'il voit et entend. Dans sa forme géante, le hibou est semblable à un hibou géant (voir le *Bestiaire Monstrueux*).

Flacon de Malédiction : Ce contenant peut prendre la forme d'une bouteille, d'un flacon, d'une carafe, etc. Une tentative de détection magique ne révélera pas la présence de la malédiction. Il peut contenir un liquide ou de la fumée. S'il est ouvert, une *malédiction* (choix du MD) s'en échappe et s'abat sur le personnage. Consultez la liste des malédictions dans la section sur les parchemins.

Flasque de Fer : Ces contenants spéciaux sont normalement recouverts de runes et fermés par un bouchon de cuivre scellé. Avec le mot-clé approprié, le personnage peut forcer une créature d'un autre plan dans le flacon si celle-ci rate un Jet de Sauvegarde contre les Sorts (après avoir vérifié sa résistance à la magie). La portée est de 20 m. Une seule créature peut être enfermée à la fois. On peut la libérer en retirant le bouchon.

Si le personnage libérant la créature connaît le mot-clé, il peut la forcer à le servir durant un tour (ou à rendre un petit service ne prenant pas plus d'une heure). Si la créature est libérée sans le mot-clé, déterminez sa réaction au hasard. Toute tentative d'enfermer une créature une seconde fois dans le flacon lui conférera un bonus de +2 sur ses JSs et la rendra *très* irritée et totalement hostile. Une bouteille découverte peut découvrir les créatures suivantes :

D100	Contenu
01-50	Vide
51-54	Élémental d'air
55-65	Djinn
66-69	Élémental de terre
70-72	Efrit
73-76	Élémental de feu
77-86	Rôdeur invisible
87-89	Rakshasa
90-93	Salamandre
94-97	Élémental d'eau
98-99	Maître des Vents
00	Xorn

Flûtes de Hantise : Cette flûte de pan irradie une faible aura magique si détectée. Lorsque jouée par un personnage compétent, la flûte crée un son surréel. Une personne écoutant pesera que la source de cette musique provient de quelque part, dans un cercle de 10m du musicien. Ceux entendant la mélodie doivent lancer un Jet de Sauvegarde contre les Sorts : ceux qui échouent deviennent nerveux et apeurés; tout test de moral subséquent se fera avec une pénalité de -2, et les créatures souffrent d'une pénalité de -1 sur leurs jets de Surprise.

Flûte Enchantée : Ces pipes de bois assez ordinaires permettent d'attirer 10-60 (1d6 x10) rats géants ou 30-180 (3d6 x 10) rats normaux, s'ils sont à moins de 125 m. Pour chaque 15 m devant être parcouru par les rats, il y aura un délai de un round. Le personnage doit continuer à jouer jusqu'à ce que les rats apparaissent. A ce moment, ceux-ci auront 95 % de chances d'obéir au joueur tant qu'il continue à jouer. Les rats quitteront les lieux dès qu'il cessera de jouer. S'ils sont appelés une seconde fois, il y a 70 % de chances qu'ils obéissent et 30 % de chances qu'il attaquent le joueur.

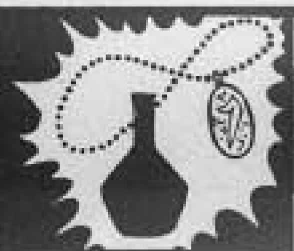
Si les rats sont contrôlés par une créature (un vampire, par exemple), le joueur a 30 % de chances de prendre le contrôle par round de musique. Quand il a pris le contrôle, il y a 70 % de chances qu'il puisse le maintenir si l'autre créature tente activement de reprendre le contrôle.

Forteresse de Daern : Ce petit cube de métal, lorsqu'il est activé, s'agrandit pour former une tour de 7 m de côté et haute de 10 m, avec des meurtrières dans tous les murs et des remparts crénelés. Les murs de métal se prolongent 3 m sous la surface du sol. La forteresse possède une seule petite porte qui ne peut être ouverte que sur l'ordre verbal du personnage : même un sort *Déblocage* ne pourra pas l'ouvrir.

Les murs de la forteresse ne sont pas affectés par les armes normales (sauf les tirs de catapultes). La tour peut absorber 200 points de dégât avant de s'effondrer. Les dégâts reçus sont cumulatifs, et la forteresse ne peut être réparée (un *Souhait* annulera 10 points de dégât).

La forteresse se déploie en un seul round, la porte faisant toujours face au personnage. Celle-ci s'ouvre et se ferme instantanément à son ordre. Les créatures et les personnages environnants devront faire attention lorsque la forteresse se déploie : toute créature frappée par un mur recevra 10d10 points de dégât.

Gantelets de Dextérité : Ces gants semblent être faits de cuir léger, mais irradient une forte aura magique. Ils adaptent leur taille au personnage (des plus gros humains aux petites-gens). Ils accroissent sa Dextérité de 4 si elle était de 6 ou moins, de 2 si elle était de 7 à 13 et de 1 si elle était de 14 ou plus. Ils permettent également au personnage de voler à la tire (45 % de chances) ou de crocheter les serrures (37 %) comme s'il était un voleur. Ils accroissent ces chances de réussite de 10 % s'ils sont portés par un voleur.



Gantelets de Maladresse : Ces gants peuvent être faits de cuir souple, ressemblant alors à des *Gantelets de Dextérité*, ou être blindés (anneaux, mailles, etc.), ressemblant alors à des *Gantelets des Ogres*. Ils se comporteront exactement comme ces autres gants jusqu'à ce que le personnage soit attaqué ou se retrouve dans une situation de vie ou de mort. La malédiction est alors activée et le personnage devient maladroit, ayant 50 % de chances chaque round d'échapper ce qu'il tient dans l'une de ses mains. Les gantelets abaissent sa Dextérité de 2 points. Ils ne peuvent être retirés que par un sort *Délivrance de la Malédiction* ou par un *Souhait*.

Gantelets de Nage et d'Escalade : Ces gants de cuir légers permettent au personnage de nager sous l'eau à la vitesse d'un triton (15) et sur l'eau à la vitesse d'une sirène (18). Elles ne permettent pas de respirer sous l'eau.

Le personnage peut également grimper avec aisance, ayant 95 % de chances de pouvoir grimper une paroi verticale (un voleur verrair ses chances accrues à 99 %).

Gantelets des Ogres : Ces gantelets blindés confèrent une Force de 18/00 au personnage dans ses mains, bras et épaules. En mêlée ou en lançant une arme, les gantelets ajoutent un bonus de +3 aux jets d'attaque et de +6 aux dégâts. Il est extrêmement avantageux de les combiner avec un *Ceinturon des Géants* pour lancer des armes. Elles conviennent aux mains des humains comme des petites-gens).

Gants Anti-Projectiles : Ces gants irradient une faible aura d'enchantement et d'altération. Bien ajustés sur les mains, ils semblent se fondrent avec elles, devenant pratiquement invisibles (indétectables à plus de 2 m). Le personnage peut utiliser une main (ou les deux) pour attraper des projectiles au vol, évitant de se faire blesser, et peut renvoyer les projectiles lancés à la main durant un round subséquent.

Toutes les formes de petits projectiles peuvent être ainsi attrapées. Si l'arme peut revenir à son lanceur, le fait de l'attraper l'empêchera simplement de causer des dégâts, et le fait de la renvoyer ne sera pas considéré comme une attaque.

Gemme Etincelante : Ce cristal, taillé en un long prisme, peut projeter trois sortes de rayons lumineux sur l'ordre du personnage.

Un premier mot-clé enverra un pâle rayon conique long de 25 cm et large de 5 cm, ce qui ne décharge pas le prisme.

Un second mot envoie un rayon très brillant de 3 cm de diamètre, long de 2 m. Une créature frappée dans les yeux sera étourdie et aveuglée durant 1d4 rounds. Elle a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts pour déterminer si ses yeux étaient fermés ou non. Ce rayon draine une charge.

Un troisième mot envoie un violent éclair de lumière en un cône de 1 m de long et 25 cm de diamètre. Toutes les créatures frappées doivent réussir un JS contre les Sorts ou être aveuglées durant 1-4 rounds et subir par après une pénalité de -1 à -4 sur leurs jets d'attaque (résultant des dégâts aux yeux). Ce rayon draine cinq charges.

L'étourdissement et la cécité peuvent être annulés par un sort *Guérison de la Cécité*, mais les dégâts aux yeux nécessitent un sort *Guérison*. La gemme dispose de 50 charges et ne peut pas être rechargée. Un sort *Ténèbres* lancé contre le personnage drainera 1 charge de la gemme ou la rendra inutile durant un round (au choix du personnage). Un sort *Ténèbres Continuelles* la rendra inutile durant un jour ou drainera cinq charges (au choix du personnage).

Gemme de Perspicacité : Ce bijou ressemble à une pierre bien taillée valant au moins 5 000 p.o. et irradie une faible aura d'enchantement. Le personnage en sentira les effets après l'avoir porté au moins une semaine. Après deux semaines, il réalisera qu'il peut comprendre les concepts plus facilement, a plus de perspicacité et de mémoire, etc. En fait, la possession de la gemme durant plus de trois mois accroîtra de 1 son Intelligence et sa Sagesse. S'il ne conserve pas la gemme après cette période de trois mois, il perdra le point de Sagesse mais conservera le point d'Intelligence. Une gemme de perspicacité ne fonctionne qu'une fois à tous les 50 ans. Si le personnage en acquiert une seconde, celle-ci n'aura aucun effet, même si la Sagesse n'avait pas été affectée d'une manière permanente par la première gemme.

Gemme de Vision : Cette pierre polie et finement taillée ne peut pas être distinguée d'un bijou ordinaire, mais on peut détecter une aura d'enchantement. Elle permet au personnage qui regarde dans ses profondeurs de détecter toutes les choses cachées, invisibles, illusoires, astrales, éthérées ou déphasées à sa portée.

Regarder dans le cristal demande du temps et de la concentration. Sa portée est de 100 m pour un coup d'oeil superficiel à la recherche de gros objets, mais seulement de 30 m s'il recherche de petits objets. Il faut un round pour observer superficiellement une zone de 20 mètres carrés, deux rounds pour observer en détail une zone de 10 mètres carrés. Il y a 5 % de chances chaque fois que la gemme est utilisée que le personnage verra une hallucination (quelque chose qui n'est pas vraiment là) ou prendra un vrai objet pour une illusion.

Grains de Force : Ces petites sphères noires peuvent être confondues avec de véritables perles noires sans éclat. On en trouve généralement de 5 à 8 à la fois. Chacune fait 2 cm de diamètre; elles sont fort lourdes : près de 30 g. On peut les projeter à une distance de 30 mètres.

Les perles explosent lorsqu'elles frappent quoi que ce soit, infligeant 5d4 points de dégât à toutes les créatures dans un rayon de 3 m. Les victimes ont droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts : celles qui le réussissent sont projetées hors de la zone d'explosion; celles qui le ratent seront emprisonnées dans une *sphère de force* après avoir reçu tous les dégâts.

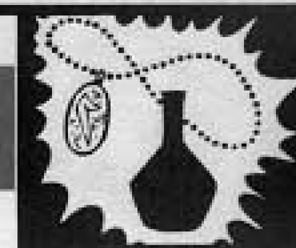
Les sphères se forment autour de chaque créature (même large) dans le rayon de 3 m et persistent 3d4 rounds. Les victimes ne peuvent y échapper que par des moyens identiques à ceux utilisés pour abattre un *Mur de Force*.

Gri-Gri emplumé de Quaal : Ces petits objets magiques sont conçus pour répondre à des besoins particuliers et ont donc des fonctions variées. Chacun d'eux n'est utilisable qu'une seule fois. Déterminez leur type au hasard :

D20	Jeton
1-4	Ancre
5-7	Oiseau
8-10	Éventail
11-13	Bateau-cygne
14-18	Arbre
19-20	Fouet

Ancre : Un jeton utile pour immobiliser un navire durant un jour entier.

Oiseau : Un jeton utilisé pour éloigner les oiseaux hostiles comme véhicule de



transport équivalent à un roc de la plus grande taille possible (durée de un jour).

Éventail : Forme un immense éventail pouvant créer un fort vent suffisant pour propulser un bateau. Ce vent ne peut être ajouté à un vent existant, mais il peut être utilisé contre lui pour créer une zone de calme relatif (bien que les vagues ne seront pas affectées). L'éventail peut être utilisé durant huit heures. Il ne peut pas être utilisé sur la terre ferme.

Bateau-cygne : Forme un énorme bateau en forme de cygne pouvant nager à une vitesse de 24 et transporter huit chevaux et leur équipement ou 32 hommes (ou tout autre combinaison) durant un jour.

Arbre : Le jeton crée un grand chêne (tronc de 2 m, hauteur de 20 m, diamètre de 25 m).

Fouet : Forme une arme +1, jet d'attaque de guerrier du 9e niveau, 1d6 + 1 points de dégât, Jet de Sauvegarde contre les Sorts pour ne par être emprisonné durant 1d6 + 1 rounds. L'arme dure six tours (voir *Lame Dansante*, page 215).

Grimoire de Compréhension : Cet ouvrage permet d'obtenir 1 point supplémentaire de Sagesse et fonctionne de la même façon qu'un *Tome de Claire Pensée.*

Grimoire de Sorts Infinis : Ce puissant ouvrage magique confère à un personnage de n'importe quelle classe le pouvoir d'utiliser les sorts qu'il contient. Toutefois, en consultant le livre une première fois, un personnage qui n'est pas déjà capable d'utiliser des sorts subira 5d4 points de dégât et sera étourdi durant 5d4 tours. Il pourra ensuite lire le livre sans aucun problème. Le *Grimoire* contient 1d8 + 22 pages. La nature de chaque page est déterminée au hasard; lancez 1d100 et consultez le tableau suivant :

1d100	Contenu de la page
01-30	Page blanche
31-60	Sort de prêtre
61-00	Sort de magicien

Déterminez le niveau de chaque sort en lançant 1d10 pour un sort de prêtre ou 1d12 pour un sort de magicien; si le résultat est 8-10 (pour un sort de prêtre) ou 10-12 (pour un sort de magicien), lancez un second dé : 1d6 pour un sort de prêtre; 1d8 pour un sort de magicien. Dès que le niveau est connu, le MD peut choisir les sorts ou les déterminer au hasard. Notez le contenu de chaque page, *mais ne le révélez pas au joueur!*

Dès qu'une page a été tournée, on ne peut plus y revenir. Lorsque la dernière page a été tournée, le livre disparaît. Le propriétaire du livre peut lancer le sort contenu sur la page à laquelle le livre est ouvert, une fois par jour (si le sort pourrait normalement être lancé par le personnage, en raison de sa classe et de son niveau, ce dernier pourra l'utiliser jusqu'à quatre fois par jour grâce aux pouvoirs du livre).

Le propriétaire du livre n'est pas obligé de le tenir pour utiliser ses pouvoirs. Le livre peut fort bien être en sécurité au fond d'un château alors que le personnage voyage à des centaines de kilomètres de là.

Chaque fois qu'un sort est lancé, il y a une chance que l'énergie associée à l'invocation fasse tourner la page (malgré toutes les précautions prises par le personnage). Le personnage en sera conscient et pourrait même en profiter, puisqu'il aura alors accès à un nouveau sort. Les chances que la page tourne sont les suivantes :

Utilisateur de sorts employant un sort utilisable par sa propre classe (et/ou niveau) .... 10 %

Utilisateur de sorts employant un sort non utilisable par sa propre classe (et/ou niveau) .... 20 %

Non utilisateur de sort employant un sort de prêtre .... 25 %

Non utilisateur de sort employant un sort de magicien .... 30 %

Traitez chaque utilisation d'un sort comme si un parchemin avait été employé, incluant le temps d'incantation, l'échec du sort, etc.

Grimoire des Vacuités : Un personnage qui ouvre ce livre et lit ne fusse qu'une seule ligne de texte doit tenter deux Jets de Sauvegarde. Le premier permettra de déterminer si un point d'Intelligence a été perdu; le second permettra de déterminer si deux points de Sagesse ont été perdus. Le grimoire ne disparaît pas après avoir été lu : on doit le brûler et lancer un sort *Délivrance de la Malédiction* sur les cendres. S'il est placé avec d'autres livres, il modifiera son apparence pour leur ressembler.

Harpe de Discorde : Cette harpe apparemment normale émet des sons douloureux et discordants 50 % du temps et se comporte comme une *Harpe de Séduction* dans les autres cas. Les sons discordants ont pour effet d'enrager tous les auditeurs dans un rayon de 10 m. Ceux-ci attaqueront le joueur (50 % du temps) ou la cible la plus proche (50 %). Le joueur n'est pas affecté par cette frénésie, à moins d'être lui-même attaqué. La frénésie dure 1d4 + 1 rounds après que la musique ait cessé.

Harpe de Séduction : Cet instrument ressemble à toute autre harpe magique. Si le personnage est compétent dans son utilisation, il peut lancer un sort *Suggestion* durant chaque round où il en joue. Le MD pourrait également demander un test de compétence pour lancer le sort : un résultat de 20 indiquera que le personnage jouait si mal qu'il a enragé toux ceux qui l'écoutaient.

Havresac de Heward : Ce sac à dos magique est fait de cuir fin et possède des boucles de ceinture en laiton. Les deux poches latérales sont similaires à des *Sacs sans Fonds* et peuvent contenir 10 kg ou 50 cm³ chacune. La poche centrale peut contenir 40 kg ou 200 cm³. Le sac a une fonction encore plus intéressante : quand le personnage l'ouvre pour y trouver quelque chose, l'objet sera toujours sur le dessus! Le havresac et tout ce qu'il contient obtiennent un bonus de +2 sur tous les Jets de Sauvegarde.

Heaume d'Alignement Opposé : Ce casque de métal a tout du casque classique, mais irradie une magie de type indéterminé. Placé sur la tête du personnage, il altère radicalement son alignement : bon vers maléfique, neutre vers un engagement quelconque (LM, LB, CM, CB); aussi radicalement différent de l'ancien alignement que possible. L'altération se fait sur le plan mental : l'individu désire changer d'alignement après avoir été affecté par la magie.

Seul un *Souhait* peut restorer l'ancien alignement, mais le personnage ne tentera pas lui-même d'y revenir. Un paladin devra entreprendre une quête spéciale et faire pénitence dès que la malédiction est levée. Dès qu'un *Heaume d'Alignement Opposé* a fonctionné une fois, sa magie disparaît.

Heaume de Brillance : Ce heaume ressemble à une pièce d'armure en fer ou en acier pour le tête : casque, bassinet, etc. Si le personnage prononce un mot-clé, sa

véritable nature sera révélée à tous. Il s'agit d'un *heaume* +2 fait d'argent et d'acier poli, serti de 10 diamands, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales, toutes fort grosses. En pleine lumière, le heaume scintille de toutes ses pierres. Les fonctions des pierres sont les suivantes :

Diamands	*Vaporisation prismatique* (sort de magicien du 7e niveau)
Rubis	*Mur de feu* (sort de prêtre du 5e niveau)
Opales de feu	*Boule de feu* (sort de magicien du 3e niveau)
Opales	*Lumière* (sort de prêtre du 1er niveau)

Chaque gemme peut être utilisée une seule fois. Le heaume peut être utilisé une fois par round. Le niveau sort est doublé pour obtenir le niveau auquel il a été lancé, en ce qui a trait à la portée, la durée, etc. Tant qu'il reste au moins une gemme intacte, le heaume possède ces propriétés magiques :

1. Brille d'une lueur bleutée lorsqu'il y a des morts-vivants à moins de 10 m. La lueur leur inflige 1d6 points de dégât, sauf aux squelettes et aux zombies.

2. Le personnage peut commander à toute épée qu'il porte de devenir une *Lame de Flammes*, tout en conservant ses propriétés magiques.

3. Le personnage peut produire une flamme comme s'il était un clerc du 5e niveau.

4. Le personnage est protégé comme s'il portait un *Anneau de Résistance au Feu* (puissance doublée), mais cette protection ne peut pas être augmentée par d'autres moyens magiques.

On ne peut recharger les gemmes, et celles-ci se détruiront si on tente de le enlever du heaume. Quand tous ses joyaux ont perdu leurs propriétés magiques, le heaume lui-même perd sa magie et ses gemmes tombent en poussière.

Si le personnage est la cible d'un feu magique et rate son Jet de Sauvegarde, il doit immédiatement tenter un JS pour le heaume, sans ajustement magique. S'il le rate, les gemmes encore actives explosent, infligeant au personnage leurs effets cumulés.

Heaume de Compréhension : Ce heaume permet à son porteur de comprendre 90 % des langues inconnues et 80 % des écrits magiques (ces pourcentages indiquent si la langue/l'écrit est totalement compris ou incompris; la comprèhension n'implique pas nécessairement l'utilisation d'un sort). Cet heaume est égal à un casque normal accompagnant une armure de CA 5.

Heaume des Eaux : Le porteur de ce casque est capable de voir et de respirer sous l'eau. La capacité visuelle du casque est activée lorsqu'on sort deux lentilles de leurs compartiments pour les placer devant ses yeux. Celles-ci permettent au personnage de voir cinq fois mieux que ne le permettraient l'eau et la lumière ambiante. Un mot-clé ordonne au heaume de créer un globe d'air autour de la tête du personnage et de le maintenir en place jusqu'à ce que le mot soit prononcé de nouveau.

Heaume de Télépathie : Ce robuste casque de métal irradie une aura magique. Son porteur peut déterminer les pensées des créatures situées à moins de 20 m. Il y a toutefois deux limitations : le personnage doit connaître la langue parlée par ces créatures (la langue de la race est préférée à la langue commune pour les pensées; la langue commune est préférée à la langue d'alignement) et il ne peut y avoir plus de 10 cm de pierre ou 1 cm de fer, ou aucune feuille de plomb ou d'or entre lui et les créatures.

L'écoute des pensées est directionnelle et le personnage doit faire un effort conscient pour les écouter. Il peut communiquer avec une créature en utilisant une langue commune ou en transmettant des émotions (empathie).

Le personnage peut tenter d'implanter une *suggestion* (voir le sort de magicien du 3e niveau) : la créature recevant la suggestion a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, avec une pénalité de -1 pour chaque 2 points d'Intelligence sous celle du télépathe, ou avec un bonus de +1 par point d'Intelligence au-dessus de celle du télépathe. Il n'y a pas d'ajustement au jet si tous deux sont de la même Intelligence.

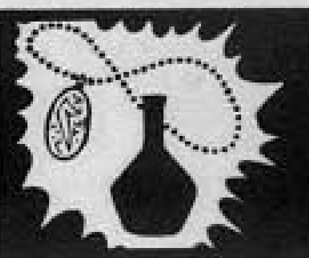
Heaume de Téléportation : Un personnage portant ce casque peut se *téléporter* une fois par jour, comme s'il était un magicien : la destination doit être connue et il y a un certain risque. Un magicien peut utiliser le heaume à sa pleine puissance : il peut mémoriser un sort de *téléportation* et utiliser le heaume pour se rafraîchir la mémoire, ce qui lui permet de lancer le sort trois fois sur des objets ou des personnes et d'être tout de même capable de se téléporter lui-même. Tant qu'il ne lance pas son sort de *téléportation*, le magicien peut se téléporter six fois avant de perdre le souvenir du sort. De plus, il reste toujours l'utilisation du casque pour le ou les personnages.

Jeu d'Illusions : Ce jeu de cartes de parchemin est normalement conservé dans un étui de cuir, d'ivoire ou de bois. Un jeu complet comprend 34 cartes de 4 couleurs. Lorsqu'une carte est tirée au hasard et jetée sur le sol, une *illusion* à éléments auditifs et visuels se forme et dure jusqu'à ce qu'on la dissipe. La créature illusoire ne peut s'éloigner que de 10 m de la carte, mais se comporte exactement comme la créature qu'elle imite. Lorsque l'*illusion* est dissipée, la carte est effacée et ne peut plus être utilisée. Si la carte est ramassée, l'*illusion* est immédiatement dissipée.

Les cartes d'un jeu particulier peuvent différer, et certains jeux sont imcomplets lorsqu'ils sont découverts. Les *illusions* peuvent se battre; elles devraient être jouées comme de vraies créatures. Les *illusions* créées par les cartes sont les suivantes :

Carte du JEU D'ILLUSIONS

Coeur	Carreau	Trèfle	Pique
A: Dragon rouge	A: Observateur	A: Liche	A: Golem de fer
R: Guerrier + 4 gardes	R: Magicien + apprenti	R: Clerc + 2 assistants	R: Voleur + 3 cohorts
D: Magicienne	D: Sorcière des Ténèbres	D: Méduse	D: Pixies
V: Druide	V: Harpie	V: Paladin	V: Barde
10: Géant des nuages	10: Géant de feu	10: Géant de gel	10: Géant des collines
9: Ettin	9: Ogre mage	9: Troll	9: Ogre
8: Goblours	8: Gnoll	8: Hobgobelin	8: Orque
2: Gobelin	2: Kobold	2: Gobelin	2: Kobold



Joyau d'Attaque : Cette gemme miroitante irradie une aura magique et semblera avoir beaucoup de valeur. Il s'agit pourtant d'un objet maudit qui double les chances de rencontrer des monstres et double les chances de poursuite si le groupe tente d'éviter les monstres en fuyant. Après avoir été saisit une première fois, le joyau retournera toujours au personnage (se cachant dans ses poches, son sac, etc.) jusqu'à ce qu'on puisse s'en débarrasser par un sort *Délivrance de la Malédiction* ou *Pénitence*.

Joyau de Pureté : Cette gemme magique très précieuse, si elle est placée avec d'autres pierres précieuses, double les chances qu'elles soient en fait plus précieuses (les chances que chaque pierre augmente de valeur passent de 10 % à 20 %). Le joyau de perfection a 10-100 facettes : chaque fois que la valeur d'une gemme est augmentée grâce à la magie (2 sur 1d10), une facette disparaît. Lorsqu'elles ont toutes disparu, le joyau n'a plus aucune valeur.

Lentille de Détection : Ce prisme circulaire de 15 cm de diamètre permet au personnage de détecter les plus petits détails avec une efficacité correspondant à 50 % de l'efficacité des *Yeux Perçants*. Le personnage peut également suivre une piste comme un rôdeur du 5e niveau en regardant dans la lentille. On doit la placer dans un cadre muni d'une poignée pour l'utiliser adéquatement.

Livre de l'Exaltation Suprême : Ce livre saint est sacré pour les clercs d'alignement bon. Son étude demande une semaine entière, après laquelle le clerc gagne 1 point de Sagesse et suffisamment de points d'expérience pour arriver à mi-chemin du prochain niveau d'expérience. Les clercs qui ne sont ni bons, ni maléfiques perdent de 20 000 à 80 000 points d'expérience s'ils lisent l'ouvrage (ce qui peut amener un total de PX négatif, demandant une restauration, sans toutefois abaisser le niveau d'expérience à moins de 1). Les clercs maléfiques perdent un niveau complet d'expérience, descendant au nombre le plus bas possible de points d'expérience permettant de se maintenir à ce niveau d'expérience; ils doivent de plus faire *pénitence* par des moyens magiques ou en donnant 50 % de tout ce qu'il gagneront durant les prochaines 1d4 + 1 aventures.

Les guerriers qui manipulent ou lisent l'ouvrage ne seront pas affectés, mais les paladins pourront sentir qu'il s'agit d'un ouvrage bon. Les mages perdent 1 point d'Intelligence à moins de réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. S'ils échouent, ils perdent de 2 000 à 20 000 points d'expérience. Un voleur reçoit 5d6 points de dégât et doit réussir un JS contre les Sorts ou perdre 1 point de Dextérité; il a également de 10 à 60 % de chances d'abandonner sa profession pour devenir un bon clerc s'il a une Sagesse de 15 ou plus. Les bardes sont traités comme des clercs neutres.

Le contenu d'un tel livre ne peut être distingué de celui des autres ouvrages magiques : il doit être lu attentivement (ceci s'applique à tous les livres magiques). Il disparaît à jamais dès qu'il a été lu, et le personnage ne peut bénéfier de la lecture d'un autre exemplaire du même livre.

Lyre de Construction : L'enchantement placé sur cet instrument le rend indistinguable d'un instrument normal : même si on détecte son aura magique, on ne pourra l'identifier qu'en en jouant. Un accord approprié permettra d'annuler les effets d'une *Trompe de Destruction*, d'un sort *Désintégration* ou de trois rounds d'attaques à l'aide d'un bélier ou d'une autre machine de siège. Elle peut être utilisée ainsi une fois par jour.

La lyre est également utile en construction. Une fois par semaine, elle peut produire un accord permettant de construire des bâtiments, des ponts, des tunnels, etc. L'effet obtenu en trois tours de jeu est égal à celui produit par 100 hommes travaillant durant trois jours.

Un test est nécessaire chaque fois que la lyre est utilisée. En temps normal, le joueur fera une fausse note sur 1-3 sur 1d20 (1 sur 1d20 s'il est compétent avec l'instrument). Ces chances augmentent à 1-10 si le personnage est physiquement ou mentalement attaqué (1-3 s'il est compétent). Les effets de la lyre ont 20 % de chances d'être annulés si le personnage joue une fausse note.

Maillet des Titans : Ce maillet pèse 75 kg et mesure près de 3 m de long. Une créature géante ayant une Force de 21 ou plus peut l'utiliser pour enfoncer des piquets de 5 cm de diamètre en terre à raison de 10 cm par coup, deux coups par round. Le maillet fracassera une porte de chêne de 5 cm d'épaisseur d'un seul coup (deux coups si la porte est bardée de fer). Utilisé comme arme, il a un bonus de +2 sur ses jets d'attaque et inflige 4d10 points de dégât sans aucun bonus pour la Force.

Manuel d'Agilité : Les formules secrètes, les recettes d'onguents spéciaux et les exercices prescrits dans ce livre permettront à son lecteur (3 jours d'étude ininterrompue), s'il pratique durant un mois, d'obtenir 1 point de Dextérité.

Le livre disparaît après avoir été lu et son souvenir s'efface chez le personnage après trois mois. Le personnage ne peut pas noter ou raconter ce qu'il a lu. La consultation subséquente d'un ouvrage similaire n'aidera aucunement le personnage.

Manuel de Santé Corporelle : Ce livre relié en métal ressemble à un livre mystique rare, mais non magique. Il irradie toutefois une aura magique. Un personnage qui lit l'ouvrage (24 heures de lecture durant 3-5 jours) saura comment accroître sa Constitution de 1 point, ce qui impliquera une diète spéciale et des exercices respiratoires durant un mois. Le livre disparaît à jamais dès qu'il a été lu.

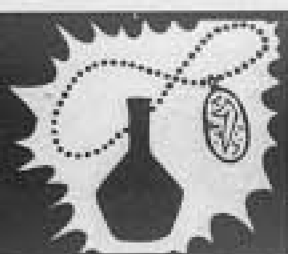
Le point de Constitution n'est acquis qu'après le mois prescrit. Après trois mois, tout souvenir des secrets du livre se seront effacés et ces connaissances ne peuvent pas être notés ou racontées par le personnage. Le personnage ne peut jamais profiter une seconde fois d'un tel ouvrage, et un seul personnage peut en profiter.

Manuel des Golems : Ce traité contient toutes les informations nécessaires pour construire et animer un golem d'un type particulier.

La construction et l'animation d'un golem prennent énormément de temps et coûtent fort cher. Un seul magicien ou prêtre peut utiliser le manuel, et il ne doit pas être dérangé. Le type de manuel trouvé est déterminé au hasard :

1d20	Type de golem	Temps de construction	Coût en p.o.
1-5	Argile (P)	1 mois	65 000
6-17	Chair (M)	2 mois	50 000
18	Fer (M)	4 mois	100 000
19-20	Pierre (M)	3 mois	80 000

Dès que le golem est achevé, le livre s'enflamme est disparaît. Il faut saupou-



drer ses cendres sur le golem pour parachever son animation.

On assume que l'utilisateur du livre est au moins du 10e niveau. Pour chaque niveau sous le 10e, il y a 10 % de chances, cumulatives, que le golem tombe en poussière un tour après sa construction.

Un prêtre lisant un ouvrage pour magicien perdra 10 000-60 000 points d'expérience. Un magicien lisant un ouvrage pour prêtre perdra un niveau d'expérience. Le MD devra décider à l'avance de la classe à laquelle il est destiné. Tout autre personnage recevra 6d6 points de dégât en ouvrant le livre.

Manuel d'Expertise Martiale : Ce livre d'étude regroupe des instructions et des conseils d'experts au sujet des différentes armes et des techniques de combat. Un barde ou un guerrier (mais non un paladin ou un rôdeur) qui lit le manuel et pratique ce qu'il a appris durant un mois grimpera à mi-chemin du niveau suivant. Le livre disparaît après avoir été lu et son souvenir s'efface chez le personnage après trois mois.

Le personnage ne peut pas noter ou raconter ce qu'il a lu. Les paladins et les rôdeurs pourront comprendre l'ouvrage, mais ne pourront pas le mettre en pratique. Les prêtres et les voleurs ne comprendront rien au manuel. Si un magicien n'en lit que quelques lettres, il sera étourdi durant 1d6 tours et perdra 10 000-60 000 points d'expérience. Le personnage ne peut jamais profiter une seconde fois d'un tel ouvrage.

Manuel d'Utiles Exercices : Ce livre est similaire au *Manuel de Santé Corporelle*, mais permet d'ajouter 1 point à sa Force.

Médaillon ESP : Ce pendentif est normalement fait de bronze, de cuivre ou d'un alliage de nickel et d'argent. Elle permet au personnage, en se concentrant, d'entendre les pensées le long d'un "chemin" large de 30 cm au médaillon et s'agrandissant de 60 cm à tous les 3 m, pour une largeur maximale de 4 m et une longueur de 20 m. Le personnage ne peut pas envoyer ses propres pensées avec ce médaillon.

L'utilisation du médaillon demande un round complet et est empêchée par 7 cm de pierre, 1 cm de métal ou toute épaisseur de plomb, d'or ou de platine (sauf la peinture). Le médaillon ne fonctionnera pas sur un lancer de 6 sur 1d6. Ce jet doit être fait à chaque utilisation.

Le personnage ne peut entendre que les pensées de surface des créatures et peut évaluer la distance générale à laquelle elles se trouvent. Il ne pourra comprendre ces pensées que s'il connaît le langage de la créature. Si celle-ci n'utilise aucun langage, le personnage ne pourra saisir que les émotions dominantes. Les morts-vivants et les golems sans âme n'ont ni pensée, ni émotion. Le type de médaillon trouvé est déterminé au hasard :

D20	Médaillon
1-15	portée de 10 m
16-18	portée de 10 m avec empathie
19	portée de 20 m
20	portée de 30 m

Médaillon de projection des pensées : Ce médaillon se comporte exactement comme un *Médaillon ESP*, mais il envoie également les pensées du personnage à toutes les créatures sur la trajectoire du rayon, les prévenant ainsi de sa présence. Il peut empêcher le médaillon d'émettre ses pensées en obtenant un 6 sur 1d6.

Miroir d'Emprisonnement : ce miroir de cristal a normalement une surface de 1 m2 et possède un cadre quelconque. Seul un magicien peut l'utiliser, mais on peut le fixer sur une surface plane et l'activer à l'aide d'un mot-clé. Un tel miroir renferme de 13 à 18 cellules extra-dimensionnelles. Toute créature s'approchant à moins de 10 m et y regardant sa propre réflection doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou être enfermée dans une cellule du miroir. Une créature qui ne connaît pas la nature du miroir verra toujours sa réflexion. Une créature qui tente de ne pas voir sa réflexion aura 50 % de chances de la voir. Une créature qui connaît la nature du miroir aura 20 % de chances de la voir.

Le corps même de la créature est transporté dans le miroir. La taille n'a pas d'importance, mais les automates et la matière inerte (incluant les golems, mais non les morts-vivants intelligents) ne sont pas piégés. Le possesseur du miroir peut faire apparaître la réflexion de toute créature piégée à sa surface et peut converser avec elle. Si la capacité du miroir est dépassée, une victime (déterminée au hasard) est libérée pour laisser la place à la nouvelle victime.

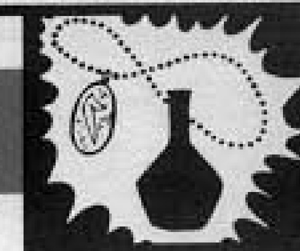
Si le miroir est brisé, toutes les créatures sont libérées (et vont sans doute attaquer le magicien). Le possesseur d'un tel miroir peut libérer n'importe quel prisonnier en prononçant un mot-clé, s'il sait quelle cellule il occupe.



Miroir de Prouesses Mentales : ce miroir magique ressemble à un miroir ordinaire de 1 m par 60 cm. Celui qui connaît le mot-clé peut utiliser ces fonctions :

1. Lire les pensées de toute créature qui s'y reflète, même si ces pensées sont dans un langage inconnu.
2. L'utiliser comme une *boule de cristal* avec *clairaudience*, en pouvant même observer d'autres plans s'ils sont familiers au magicien.
3. L'utiliser comme une porte permettant de visiter d'autres lieux (et même d'autres plans, au gré du MD), en observant d'abord le lieu choisi dans le miroir, puis en pénétrant dans l'image. la porte crée un espace invisible permanent "de l'autre côté", ce qui permet à l'utilisateur de retrouver l'endroit exact et d'y retourner (les créature épiées peuvent également traverser la porte si elles découvrent cet espace).
4. Une fois par semaine, le miroir répondra à une simple question concernant une créature dont l'image est montrée sur la surface du miroir.

Miroir d'Opposition : Cet objet ressemble exactement à un miroir normal, mais crée des répliques exactes des créatu-



res qui y sont réfléchies. La réplique attaquera immédiatement la créature. Notez que la réplique dispose des mêmes objets et pouvoirs que la créature (incluant la magie), mais ceux-ci disparaîtront si la réplique est tuée).

Onguent de Keoghtom : Ce baume souverain permet de traiter les empoisonnements, les maladies et les blessures. Le petit pot (10 cm de diamètre, 2 cm de profondeur) contient suffisamment d'onguent pour cinq applications. Appliqué sur une blessure (ou avalé), l'onguent annule les effets négatifs d'un poison ou d'une maladie. Appliqué sur le corps, il permet de guérir 1d4 + 8 points de dégât. On trouvera normalement 1d3 pots.

Pantoufles d'Araignée : Ces souliers fort ordinaires possèdent une faible aura d'altération. Portés en paire, ils permettent au personnage de se déplacer à un taux de 20 m sur les surfaces verticales et même au plafond, laissant les deux mains tout à fait libres. Les surfaces extrêmement glisantes (glace, huile, graisse, etc.) les rendent toutefois inutilisables,

Perle de Puissance : Cette perle de taille et de coloration moyennes est un puissant outil pour le magicien. Une fois par jour, elle permet à son possesseur de se rappeler n'importe quel sort désiré, même s'il a déjà été lancé. Bien entendu, le sort doit faire partie des sorts qu'il a récemment mémorisés. La puissance de la perle est déterminée au hasard :

D100	Niveau du sort
01-25	premier
26-45	second
46-60	troisième
61-75	quatrième
76-85	cinquième
86-92	sixième
93-96	septième
97-98	huitième
99	neuvième
00	peut se souvenir de deux sorts du 1er au 6e niveau (1d6)

Une perle sur 20 aura un effet opposé, laissant le magicien oublier un sort. On ne peut se débarrasser d'une telle perle que par un *Souhait*.

Perle de Sagesse : Cette perle apparemment normale confère un point de Sagesse additionnel à un prêtre s'il la porte durant un mois. L'accroissement se produit après les 30 jours, et le prêtre doit ensuite conserver la perle en tout temps pour ne pas perdre le point.

Une perle sur 20 sera maudite et aura un effet contraire. Le personnage perd 1 point de Sagesse définitivement (mais il peut être restauré par un *Souhait* ou un *Grimoire de Compréhension*) et la perle tombe en poussière.

Perle des Sirènes : Cette très belle perle (valant au moins 1 000 p.o.) irradie une faible aura d'enchantement. Si le personnage la tient fermement dans sa main ou contre sa poitrine et tente une action qui a rapport à son champ d'action, il comprendra intuitivement comment l'utiliser.

La perle permet au personnage de respirer sous l'eau comme s'il était à l'air libre. Il peut nager à la vitesse de 24. Il est immunisé contre les effets du toucher empoisonné des sirènes. La perle doit rester à moins de 3 du personnage pour lui conférer ses pouvoirs.

Phylactère d'Attention Monstrueuse : Cet objet apparemment utile attire en fait l'attention des créatures supernaturelles d'alignement opposé à celui du prêtre. Ce dernier sera donc constamment menacé par de telles créatures lorsqu'il traversera leur territoire. Si le prêtre a atteint le 10e niveau, le phylactère attire l'attention du plus puissant ennemi de sa divinité et l'amène à s'interposer directement. On ne peut se débarasser de l'objet qu'avec un *Souhait*, suivi d'une quête permettant au prêtre de reconfirmer son alignement.

Phylactère de Foi : On ne peut connaître la fonction de cet objet qu'en le portant. Le personnage sera conscient de toute action ou de tout objet affectant négativement son alignement et sa relation avec sa divinité. Il en sera conscient avant d'accomplir l'action ou d'être associé avec l'objet, s'il prend la peine d'y penser quelques instants avant. Le prêtre doit porter le fétiche constamment, bien entendu.

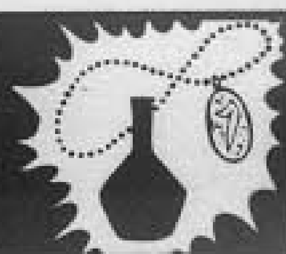
Phylactère de Longévité : Cet objet ralentit le processus de vieillissement du quart tant que le prêtre le porte. Ce ralentissement s'applique même au vieillissement magique. Ainsi, si un personnage commence à porte le phylactèree à 20 ans, il vieillira de neuf mois durant 12 mois. En 12 ans, il aura vieilli de neuf ans seulement. Un phylactère sur 20 est maudit et a un effet inverse.

Pierre Contrôlant les Elémentaux de Terre : Une pierre de cette nature a une forme bizarre et est légèrement polie. Le personnage n'a qu'à prononcer un mot-clé pour faire surgir un élémental de terre de 12 Dés de vie (s'il y a de la terre à proximité) ou de 8 Dés de vie (s'il y a de la pierre naturelle). On ne peut utiliser de pierres taillées, mais on peut utiliser de la boue, de l'argile et même du sable (8 Dés de vie dans ce dernier cas). La zone de conjuration doit avoir au moins 1 m² contenir 1m³ de terre. L'élémental apparaît en 1d4 rounds. Consultez le *Bestiaire Monstrueux* pour plus de détails. On peut conjurer un élémental par jour.

Pierre de Grand Poids : Cette pierre à tout autre pierre magique utile. Toutefois, dès que le personnage se retrouvera dans une situation où il doit se déplacer rapidement pour éviter un ennemi (combat ou poursuite), la pierre diminuera sa vitesse de 50 % (ainsi que son taux normal d'attaque). On ne peut s'en débarrasser qu'avec un sort *Dissipation du Mal*. Si le personnage tente seulement de la jeter ou de l'écraser, elle réapparaîtra quelque part dans ses vêtements.

Pierres Ioniques : Ces pierres magiques flottent constamment dans les airs et doivent rester à moins de 1 m de leur propriétaire pour lui être utile. Lorsqu'il en fait l'acquisition, le personnage doit tenir chacune d'elle et la relâcher : elle se mettra alors à tourner autour de sa tête à une distance de 1d3 x 30 cm. Il faudra les saisir ou les prendre au filet pour les séparer de leur maître. Celui-ci peut volontairement saisir et ranger les pierres (pour dormir, par exemple), mais il perdra les avantages conférés par les pierres durant cette période. On trouve 1d10 pierres ioniques à la fois, bien qu'il en existe 14 types différents. Lancez 1d20 pour déterminer le type et les pouvoirs de chaque pierre trouvée; un doublet indique la découverte d'une pierre brûlée, sans pouvoirs, qui est tout de même comprise dans le total.

Attaquées, les pierres ioniques sont considérées CA -4, 10 points de vie, +3 sur les Jets de Sauvegarde.



PIERRES IONIQUES

D20	Apparence de la Pierre	Forme	Effet(s)
1	bleu pâle	rhomboïde	+1 à la Force (max. 18)
2	bleu & èecarlate	sphère	+1 à l'Intelligence (max. 18)
3	bleu incandescant	sphère	+1 à la Sagesse (max. 18)
4	rouge foncé	sphère	+1 à la Dextérité (max.18)
5	rose	rhomboïde	+1 à la Constitution (max. 18)
6	rose et vert	sphère	+1 au Charisme (max. 18)
7	vert pâle	prisme	ajoute 1 niveau d'experience
8	clair	fuselé	subsistance pour 1 personne
9	irisé	fuselé	subsistance respiratoire
10	blanc perle	ellipsoïde	régenération, 1PV/tour
11	lavande pâle	ellipsoïde	absorbe du 1er au 4e niveau de sort*
12	lavande et vert	ellipsoïde	absorbe du 5e au 8e niveau de sort**
13	mauve et étincelant	prisme	emmagasine 2d6 niveauX de sorts
14	rose cendré	prisme	confère +1 de protection
15-20	gris mat	variable	"brûlée", pierre sans pouvoir

*Cette pierre devient grise mat après avoir absorbé de 10-40 niveaux de sorts
**Cette pierre devient grise mat après avoir absorbé de 20-80 niveaux de sorts

Pierre Philosophale : Cette substance magique très rare a l'apparence d'une roche noire et irradie une faible aura de magie inconnue. Si la pierre est fendue, on découvrira à l'intérieur une cavité remplie d'un mercure permettant la transmutation des métaux en argent et en or. Il faut toutefois un magicien pour accomplir la transmutation.

On peut transmuter de 25 à 250 kg de fer en argent et de 5 à 50 kg de plomb en or grâce à une seule pierre philosophale. Le mercure doit être utilisé en entier, du premier coup.

On peut trouver deux autres substances dans la pierre, au gré du MD. On aura alors 75 % de chances de trouver un sel verdâtre permettant de créer 1d4 potions de longévité et 25 % de chances de trouver une poudre blanche : mélangée à une potion de longévité, cette poudre peut permettre à un humain ou demi-humain mort de revenir à la vie. Le mélange doit être administré dans la semaine suivant la mort (voir le sort *Rappel à la Vie*).

Pierre Porte-Bonheur : Cette pierre magique ressemble normalement à une agate. Le personnage obtient +1 (ou +5 %) sur tous ses jets impliquant les sauvegardes, les glissades, l'évitement d'un coup, etc. Cette chance n'affecte pas les jets d'attaque et de dégât ou les chances d'échec d'un sort.

De plus, la pierre confère un ajustement de +/- 1 % à 10 % (au gré du personnage) sur les jets de détermination des objets magiques ou lors de la division d'un trésor. Le personnage obtiendra toujours le résultat le plus favorable.

Pigments de Nolzur : Ces émulsions magiques permettent de créer des objets en en traçant la forme en deux dimensions. On applique les pigments à l'aide d'un petit pinceau. Alors que le personnage se concentre sur l'image désirée, l'émulsion glisse du dessin et forme l'objet. Un pot contient suffisamment de pigments pour créer un objet de 100 m³ dessiné sur une surface de 10 m². Ainsi, un puits dessiné sur une surface de 3 m x 3 m créerait un puits de 3 m x 3 m x 3 m.

On ne peut créer que des objets inertes normaux : portes, arbres, murs, etc. On ne peut pas créer de monstres, de golems, de gens, etc. Le pigments doit être appliqué sur une surface plane (plancher, mur, porte, etc.). On trouvera 1d4 pots de pigments, normalement avec un instrument permettant de les appliquer. Il faut un tour pour représenter un objet avec les pigments. Les objets de valeur ainsi créés (métaux précieux, gemmes, etc.) sembleront avoir de la valeur, mais seront en fait faits de matières sans aucune valeur : plâtre, os, pierre, etc. On peut créer des armes et des armures tout à fait normales.

Pioche des Titans : Cet énorme outil pèse plus de 50 kg et mesure 3 m de long. Une créature géante ayant une Force de 20 ou plus peut l'utiliser pour défaire ou faire tomber 10 m³ de terre ou de remparts de terre en un tour. Il peut fracasser 2 m³ de rochers dans le même temps. Utilisé comme arme, il a un bonus de +3 sur ses jets d'attaque et inflige 5d6 points de dégât sans aucun bonus pour la Force (voir le *Ceinturon des Géants*).

Pipes Obsédantes : Rien ne permet de distinguer cet instrument d'un autre instrument magique ou normal. Lorsqu'il est utilisé par un personnage compétent en musique, les pipes produident une mélodie si belle que toutes les créatures à moins de 10 m, incluant le joueur, doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou être enchantées par le son. Tant que les pipes jouent, aucune créature affectée ne fera quoi que ce soit.

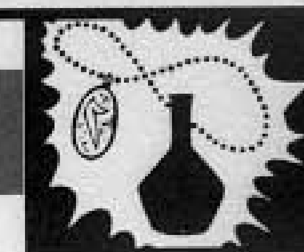
Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées sont affligées d'une douleur intense dès qu'elles entendront le moindre bruit, recevant 1d4 points de dégât par round durant 2d4 rounds. Par après, la douleur sera suffisante pour réduire leurs jets d'attaque et de sauvegarde de -2. On peut annuler cet effet par un sort *Délivrance de la Malédiction* ou *Oubli*.

Pipes Ventriloques : Un personnage compétent en musique pourra créer différents sons semblant provenir de tout point situé à moins de 20 m des pipes. Voici quelques exemples : vent, rires, cri d'oiseau, pas, eau, etc. Notez que le MD peut décréter que d'autres sons sont possibles.

Poudre à Fumée : Cette substance magique est similaire (mais non identique) à la poudre à canon. Elle est fort rare et de toute façon dangereuse à fabriquer, en raison de sa volatilité. La poudre à fumée ne sera disponible dans une camagne que si le MD le permet, sinon elle n'existe tout simplement pas.

La poudre à fumée est conservée en deux parties : une substance granuleuse bleu acier et une fine poudre blanche. Seul, chaque élément est inerte. On crée la poudre en mélangeant des quantités égales d'éléments.

Au contact d'une flamme, la substance explose avec beaucoup de force, de bruit et de fumée. La force de l'explosion variera en fonction des quantités mélangées : une petite quantité (une cuillère de chaque élément) infligera 1d2 points de dégât et sera suffisante pour un gros pétard ou pour une charge d'arquebuse. L'accroissement de la quantité accroît la force en proportions égales : quantité double = 2d2 points, quantité triple = 3d2 points, etc.



Une explosion pouvant infliger 30 points de dégât (15 charges) aura un rayon de 2 m. Celles pouvant infliger 50 points de dégât (25 charges) ou plus auront un rayon de 5 m et affecteront les objets et les fortifications comme le coup de poing d'un géant.

Un sac de poudre contiendra 3d6 charges. On peut combiner les charges de plusieurs sacs pour créer des explosions plus puissantes.

Poussière d'Apparition : Un examen poussé de cette poudre très fine révèlera qu'il s'agit d'une poussière métallique très légère. Une pincée de poudre lancée dans les airs recouvrira tous les objets et les rendra visibles, même s'ils sont invisibles, déphasés ou sous forme astrale ou éthérée. La poussière révélera également la vraie nature des images mirroirs et des images projetées; elle annulera les effets d'une *Cape Elfique*, d'une *Cape de Déplacement* ou d'une *Robe de Dissimulation*. Ses effets durent 2d10 tours.

La *Poussière d'Apparition* est normalement conservée dans de petits sacs de soie ou dans de petits os creux. Le contenu d'un sac couvrira de 3 m de rayon autour du personnage. Le contenu d'un tube peut être soufflé, formant un cône de 7 m de longueur et de 5 m de diamètre. On peut trouver de 5 à 50 contenants en même temps.

Poussière de Disparition : Cette poussière ressemble à la *Poussière d'Apparition* et est conservée dans les mêmes types de contenant. Les objet qu'elle touche courbent la lumière autour d'eux, devenant invisibles. La vision normale ne permet pas de voir les objets et les créatures recouverts, et les moyens de détection (même magiques) ne permettront pas de les détecter. Un sort *Détection de l'Invisibilité* n'aura aucun effet. La *Poussière d'Apparition*, par contre, permettra de révéler les objets rendus invisibles par la *Poussière de Disparition*.

L'invisibilité dure 2d10 tours (1d10 + 10 si on saupoudre la poussière sur un objet). Il est possible d'attaquer lorsqu'on invisible, surprenant l'adversaire si celui-ci ne remarque par la créature invisible et toujours avec une CA supérieure de 4. Contrairement à un sort d'*Invisibilité*, la poussière reste efficace après que la créature ait attaqué.

Poussière de Sécheresse : Cette poussière spéciale a plusieurs usages. Une pincée jetée dans un mètre cube d'eau vaporise celle-ci, faisant apparaître une petite perle. Si cette perle est projetée, son impact fera réapparaître la même quantité d'eau. Si la poussière est saupoudrée sur une plus grande surface, elle assèchera jusqu'à 5 mètres cubes d'eau. La poussière n'affecte que l'eau (fraiche, salée, alcaline).

Si la poussière est lancée sur un élémental d'eau ou une créature similaire, celle-ci doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou être détruite. Un jet réussi inflige tout de même 5d6 points de dégât. Un sac de poussière contiendra 1d6 + 4 pincées.

Poussière de Toux et d'Etouffement : Cette fine poussière ressemble à de la *Poussière d'Apparition* ou de *Disparition*. S'il elle est projetée dans les airs, toutefois, elle fera éternuer toutes les créatures dans un rayon de 7 m. Celles qui ne réussissent pas un Jet de Sauvegarde contre les Poisons meurent immédiatement; celles qui réussissent sont rendus impotents par les éternuements durant 5d4 rounds.

Poussière d'Illusion : Cette poussière reste inerte jusqu'à ce qu'on la regarde : elle change alors de forme et de couleur. Si on saupoudre la poussière sur une créature, celle-ci pourra prendre l'apparence de toute autre créature de forme similaire (avec une variation de taille allant jusqu'à 50 % de la taille de la créature affectée). La créature qui tente de se soustraire à la poudre doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. Ainsi, un gnome pourrait prendre l'apparence d'un humain de petite taille, un humain celle d'un ogre, un pégase celle d'une mule, etc.

Le personnage doit se représenter l'illusion qu'il veut conférer à la créature en saupoudrant la poussière. L'illusion dure 1d6 + 6 heures si elle n'est pas dissipée avant. Un sac de poussière contiendra 1d10 + 10 pincées.

Poussière Sans Trace : Cette poudre extrêmement puissante permet de cacher les traces de passage laissées par le personnage et ses compagnons. Une pincée de poudre lancée dans les airs transformera une pièce de 100 mètres carrés en une pièce qui semble abandonnée depuis 10 ans, sale, poussiéreuse et remplies de toiles d'araignée.

Une pincée de poudre lancée le long d'une piste détruit toute évidence du passage de 12 hommes et de leurs chevaux jusqu'à un kilomètre en arrière.

Un sac de poussière contiendra normalement 1d12 + 12 pincées.

Précis d'Autorité et d'Influence : Ce livre relié en cuir et en laiton est identique à un *Tome de Claire Pensée*, mais permet d'obtenir 1 point de Charisme.

Précis de la Magie d'Argent : Cet ouvrage mystique est le parfait opposé du *Traité d'Ineffable Damnation* : il est fort utile aux magiciens bons, mais très dangereux pour les autres personnages. Comme tous les autres livres de ce type, il disparaît à jamais dès qu'il a été lu; le personnage ne peut jamais profiter une seconde fois d'un tel ouvrage.

Puits des Mondes : Cet objet ressemble à un *Trou Portable*. Tout ce qui est placé dedans est immédiatement projeté dans un autre monde, au choix du MD ou au hasard. Dès que le puits est déplacé, le monde cible est de nouveau déterminé au hasard. Il peut être plié et transporté comme un trou portable. Les objets du monde touché peuvent également "tomber" dans le monde du personnage.

Robe de Dissimulation : Cette robe d'apparence ordinaire ne peut être détectée par la magie. Toutefois, lorsque porté, le porteur saura que cette robe a des propriétés spéciales. Une *Robe de Dissimulation* permet au porteur d'apparaître comme une section de mur de pierre ou une plante quelconque, bref tout ce qui est approprié à la situation. La robe peut même faire paraître le porteur comme une créature de son choix.

La robe a ses limites : elle ne pourra faire paraître le porteur plus de deux fois ou moins d'une demi fois sa taille. Elle ne pourvoit pas les capacités vocales, que ce soit pour comprendre ou imiter la créature. Dans des situations où plus d'une forme est appropriée, le porteur doit mentionner quelle forme il choisit.

Les créatures d'intelligence exceptionnelle (15+) ou mieux ont 1% de chances par point d'Intelligence de détecter que "quelque chose ne va pas" lorsqu'elles sont à moins de 10 mètres de l'utilisateur. Les créatures d'intelligence faible (ou mieux) et ayant au moins 10 niveaux/DV ont aussi

1% de détecter quelque chose. Ces deux formes de possibilités sont cumulatives : un mage de 12e niveau, Intelligence de 18, a 30% de chances (18+12) de détecter quelque chose. Après cette première vérification par créature éligible, d'autres tests devraient être faits à chaque tour suivant, à condition que la ou les créatures soient encore à moins de 10 m de l'utilisateur de la robe. Toutes les créatures connaissants et amicales au porteur le voient normalement.

Robe de Vermine : Ce vêtement apparemment magique irradie une faible aura d'enchantement. Le personnage ne remarquera rien de particulier en le mettant. Elle pourrait même avoir un effet utile : protection +1, par exemple. Toutefois, dès que le personnage se trouve dans une situation faisant appel à la concentration et à l'action contre un adversaire, la vraie nature de la robe sera révélée : le porteur est immédiatement mordu par une multitude d'insectes qui infestent soudainement le vêtement. Il doit alors cesser toutes autres activités pour se gratter, soulever la robe et montrer tous les signes imaginables d'inconfort.

Le porteur est incapable d'obtenir l'initiative et a 50 % de chances d'être incapable de terminer un lancer de sort en raison de la vermine. Toutes les autres actions et formes d'attaque demandant une activité somatique/manuelle/de locomotion voit ses chances de réussite divisées par deux. Le vêtement ne peut être retiré qu'avec l'aide d'un sort délivrance de la malédiction ou son équivalent.

Robe des Archmages : Ce vêtement apparemment normale peut être blanc (45 %, alignement bon), gris (30 %, neutre mais ni bon, ni maléfique) ou noir (25 %, maléfique). Son porteur obtient plusieurs avantages :

1. Il confère une CA de 5.
2. Il confère une résistance à la magie de 5 %.
3. Il ajoute +1 aux Jets de Sauvegarde.
4. La robe réduit la résistance à la magie et les Jets de Sauvegarde de la victime de 20 %/-4 lorsque le magicien lance un de ces sorts : *Charme-Monstre, Charme-Personne, Amitié, Immobilisation des Monstres, Immobilisation des Personnes, Métamorphose d'Autrui* et *Suggestion*.

La couleur de la robe n'est pas déterminée tant qu'elle n'a pas été portée par un magicien. Si un magicien maléfique porte une robe blanche, il reçoit 11d4 + 7 points de dégât et perd 18 000-51 000 points d'expérience. Le contraire est vrai pour une robe blanche. Un magicien bon ou maléfique portant une robe grise, ou un magicien neutre portant une robe noire ou blanche, recevra 6d4 points de dégât, perdra 6 000-24 000 points d'expérience et se sentira obligé de changer son alignement pour celui de la robe; il devra faire un effort pour conserver son alignement.

Robe d'Impuissance : Dès qu'un magicien enfile cette robe, sa Force et son intelligence descendent à 3 et il oublie tous ses sorts et connaissances magiques. La robe peut enlevée facilement, mais il faudra un sort *Délivrance de la Malédiction* et un sort *Guérison* pour que le magicien reprenne possession de tous ses moyens.

Robe d'Utilité : Un magicien qui enfile cette robe remarquera immédiatement plusieurs petits morceaux de tissus collés sur la robe. Il sera seul à pouvoir les voir et les détacher. Il peut en détacher une par round. Une pièce de tissu détachée de la robe devient un petit objet utile. Une *Robe d'Utilité* aura toujours au moins deux exemplaires des objets suivants :

- dague
- lanterne (remplie et allumée)
- miroir (large)
- perche (3 m)
- corde (15 m, enroulée)
- sac (large)

De plus, la robe aura 4d4 autres objets qui doivent être déterminés au hasard :

D100	Objet
01-08	sac de 100 pièces d'or
09-15	coffre d'argent (15 cm x 15 cm x 30 cm) (valeur 500 p.o.)
16-22	porte de fer (jusqu'à 3 m de haut et de large, barrée sur un côté; doit être placée debout, va s'attacher toute seule au mur)
23-30	10 gemmes valant chacune 100 p.o.
31-44	échelle de bois (8 m)
45-51	mulet (avec sacs de selle)
52-59	puits ouvert (1 m3)
60-68	potion de Grands Soins
69-75	chaloupe (4 m)
76-83	parchemin contenant un sort
84-90	paire de chiens de guerre
91-96	fenêtre (1 m x 2 m, jusqu'à 1 m de profond)
97-00	lancez deux autres fois

On peut avoir plusieurs objets du même type. Les objets décollés ne peuvent jamais être remplacés.

Robe d'Yeux : Cette robe de haute valeur semble être normale jusqu'à ce qu'elle soit portée. Son porteur peut "voir" dans toutes les directions grâce aux multiples "yeux" magiques parsemant la robe. Le porteur est aussi capable d'infravision jusqu'à 40m, et peut voir les créatures ou objets hors-phase. La Robe d'Yeux permet de voirtoutes les formes de choses et créatures invisibles jusqu'à 80m (40m si on utilise l'infravision).

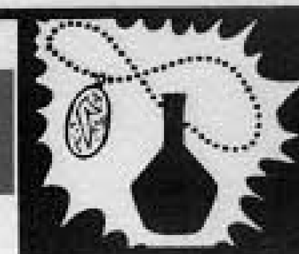
L'invisibilité, Poudre de Disparition, Robes de Dissimulation et *l'Invisibilité Majeure* ne peuvent entraver l'observation, mais les objets en forme astrale ou éthérée ne peuvent être vus par la robe. Les objets solides bloquent la vue des pouvoirs de la robe. Les illusions et portes secrètes ne peuvent être vues, mais les créatures camouflées ou cachées dans l'ombre soit facilement détectées, rendant une embuscade, ou toute tentative de surprendre le porteur, inutile.

Finalement, la robe permet à son porteur de pister tel un rôdeur de 12e niveau. Un sort de lumière jeté directement sur la *Robe d'Yeux* l'aveuglera pendant 1d3 rounds, alors qu'un sort de Lumière Continuelle le fera pendant 2d4 rounds.

Robe Etoilée : Cette robe permet au magicien de voyager physiquement jusqu'au Plan Astral, avec toutes ses possessions. Elle lui permet également de survivre dans le vide spatial. Elle confère un bonus de +1 sur tous les Jets de Sauvegarde dans les autres situations.

Le mage peut utiliser six des étoiles brodées sur la robe comme projectiles s'il est compétent avec les darts. Chaque étoile est une arme +5 dont la portée est de 20 m et qui inflige 2d4 points de dégât. Ces étoiles spéciales sont situées sur le torse. Si le mage ne les utilises pas toutes, elles se remplaceront automatiquement à la vitesse d'une par jour. Si les six étoiles sont utilisées, tous les pouvoirs de la robes sont immédiatement perdus.

Robe Scintillante : Seul un personnage d'une Intelligence de 15 (et plus) et d'une Sagesse de 13 (et plus) peut l'utiliser correctement. Sur un ordre, le vêtement prend d'incroyables couleurs irisées et mouvantes, cascadant des épaules vers le bas.



Cet effet crée de la lumière dans un rayon de 15 m et peut hypnotiser un adversaire. Il faut un round pour activer la robe. Durant chaque round d'opération, un adversaire qui rate un Jet de Sauvegarde contre les Sorts restera hypnotisé durant 1d4 +1 rounds. Même lorsque l'effet s'est effacé, la créature devra réussir un nouveau jet pour pouvoir attaquer.

De plus, chaque round d'opération rend le mage 5 % plus difficile à atteindre par projectiles ou en mêlée, jusqu'à un maximum de 25 %.

Après le premier round d'opération, le mage peut lancer des sorts ou se livrer à toute activité où il n'aura pas à se déplacer à plus de 3 m de son point de départ. dans les autres situations, la robe hypnotise simplement les créatures qui ratent un JS contre les Sorts, durant 1d4 + 1 tours.

Sac à Malice : Ce sac apparemment normal apparaîtra vide lors d'une première inspection. Toutefois, quiconque en tâte l'intérieur de la main sentira un petit objet poilu. Si on le tire du sac et le projette de un à sept mètres plus loin, l'objet se transforme en un animal (voir le tableau).

Ces animaux obéissent au personnage qui les a tirés du sac et se battront pour lui. Le type d'animal varie chaque fois qu'on en tire un nouveau.

Il existe trois types de *Sac à Malice*, chacun pouvant produire des types différents d'animaux. Lancez 1d10 : avec 1-5, un sac de type A a été découvert; avec 6-8, il s'agit d'un sac B; avec 9-10, d'un sac C. Par après, le possesseur du sac lance 1d8 et consulte le sous-tableau approprié pour connaître le type d'animal tiré.

On peut tirer une seule créature à la fois. Elle existe jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou qu'on lui ordonne de retourner dans le sac, ou après un tour complet. Dans tous ces cas, la créature disparaît et on peut en tirer une autre du sac. On peut tirer jusqu'à 10 créature du sac par semaine.

Sac Dévoreur : Il s'agit d'un sac apparemment normal contenant parfois des haricots. Il s'agit en fait de la "bouche" d'une créature extra-dimensionnelle!

Toute substance animale ou végétale peut être "avalée" si elle est placée dans le sac. Il y a 90 % de chances que le sac reste tranquille lors d'une première intrusion, mais s'il sent de la chair humaine à l'intérieur, il y a 60 % de chances qu'il tente de tirer le personnage à l'intérieur (chances de succès : 75 % moins les bonus aux dégâts en raison de la Force; chaque +1 = -5 % de chances). Ainsi, un personnage de Force 18 (+2 aux dégâts) a seulement 65 % de chances d'être tiré dans le sac, alors qu'un personnage de Force 5 (-1 aux dégâts) a 80 % de chances.

Le sac irradie une aura magique et peut contenir jusqu'à un mètre cube de matière. Il fonctionne comme un *Sac sans Fond* (capacité normale) mais, à chaque tour, il y aura 5 % de chances (cumulatives) que le sac "avale" ce qu'il contient le "recrache" dans une autre dimension. Les créatures tirées à l'intérieur sont mangées en un round et disparaissent à jamais.

Sac de Haricots : Ce sac fait de tissu épais a 1 m de long et 50 cm de large. Un personnage trouvera plusieurs "cailloux" à l'intérieur. S'il tente de les déverser, ils exploseront immédiatement, chacun infligeant 5d4 points de dégât. Toutes les créatures à moins de 3 m du sac devront réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou recevoir tous les dégâts. Les haricots doivent être retirés à la main (des outils ou la *télékinésie* ne les empêcheront pas d'exploser). S'il est placé en terre et arrosé, chaque haricot va faire "pousser" une créature ou un objet. Un sac contient en général 3d4 haricots, dont seulement un ou deux seront bénéfiques (les autres créant des monstres ou des objets tout à fait inutiles). Voici quelques exemples :

Haricot 1	Trois crieurs apparaissent et commencent à hurler
Haricot 2	Une *tempête glaciale* frappe la région
Haricot 3	Un petit framboisier aux branches mouvantes apparaît, mais ses fruits (5d4) sont en fait des gemmes valant 100 ou 500 p.o. (peuvent aussi être en verre sans valeur)
Haricot 4	Un trou se creuse dans le sol, contenant un ver pourpre ou un *Anneau de Conjuration des Djinns*
Haricot 5	La région est recouverte de fumée durant cinq tours dans un rayon de 20 m. Les créatures ne peuvent pas voir dans la fumée et seront aveuglées durant 1d6 rounds lorsqu'elles en sortiront

ANIMAUX D'UN SAC À MALICE

A (1-5)

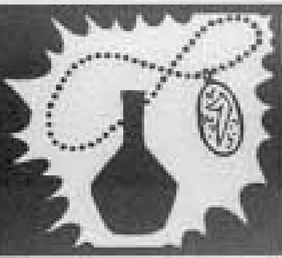
D8	Animal	CA	Dés de Vie	Points de Vie	Dégâts par Attaque
1	belette	6	1/2	2	1
2	moufette	9	1/2	2	Musc
3	blaireau	4	1+2	7	1-2/1-2/1-3
4	loup	7	2+2	12	2-5
5	lynx géant	6	2+2	12	1-3/1-3/1-2/1-2/1-4
6	glouton	5	3	15	1-4/1-4/1-5 + musc
7	sanglier	7	3+3	18	3-12
8	cerf géant	7	5	25	4-16 ou 1-4/1-4

B (6-8)

D8	Animal	CA	Dés de Vie	Points de Vie	Dégâts par Attaque
1	rat	7	1/2	2	1
2	hibou	7	1/2	3	1-3/1-3
3	chien	7	1+1	6	1-4
4	chèvre	7	1+1	8	1-6
5	bélier	6	2	10	2-5
6	taireau	7	4	20	1-6/1-6
7	ours	6	5+5	30	1-6/1-6/1-8/2-12
8	lion	5/6	5+2	28	1-4/1-4/1-10/2-8/2-8

C (9-0)

D8	Animal	CA	Dés de Vie	Points de Vie	Dégâts par Attaque
1	chacal	7	1/2	2	1-2
2	aigle	7	1	5	1-2/1-2/1
3	babouin	7	1+1	6	1-4
4	autruche	7	3	15	1-4 ou 2-8
5	léopard	6	3+2	17	1-3/1-3/1-6/1-4/1-4
6	jaguar	6	4+2	21	1-3/1-3/1-8/2-5/2-5
7	buffle	7	5	25	1-8/1-8
8	tigre	6	5+5	30	2-5/2-5/1-10/2-8/2-8



Haricot 6 Une vouivre apparaît et attaque; son dart est un *javelot perceur*

Haricot 7 Un nuage de gaz empoisonné sort lentement du sol, formant un globe de 7 m qui se dissipe après un tour

On voit que le MD devra faire preuve d'imagination et de jugement en utilisant cet objet.

Sac de Transmutation : Ce sac magique ressemble à *Sac sans Fond* (n'importe quelle dimension). Il fonctionnera parfaitement durant 1d4 + 1 utilisations (ou plus si celles-ci sont faites à quelques jours d'intervalle). Toutefois, à un moment quelconque, le champ magique va vaciller et transformer les pierres et métaux précieux en pierres et métaux sans aucune valeur.

Tout objet magique placé dans le sac (sauf les reliques et les artéfacts) est transformé en plomb, verre ou bois (aucun Jet de Sauvegarde) lorsque la transmutation se produit.

Sac Sans Fond : Comme tous les sacs magiques, cet objet ressemble à un sac de toile de 1 m par 50 cm. Le sac s'ouvre sur un espace non dimensionnel : son volume intérieur est plus grand que ses dimensions extérieures ne le laissent penser. Le sac a toujours le même poids, indépendamment de ce qu'on met dedans. Ce poids, le poids qu'il peut contenir et son volume sont déterminés au hasard :

d100	Poids	Limite de poids	Limite de volume
01-30	7 kg	125 kg	1 m³
31-70	7 kg	250 kg	2 m³
71-90	15 kg	500 kg	3 m³
91-00	30 kg	750 kg	4 m³

S'il est surchargé ou percé par un objet pointu (de l'intérieur comme de l'extérieur), le sac perd ses propriétés magiques et déverse son contenu dans un non espace quelconque.

Scie Fabuleuse : Cette lame à dents en adamantite est longue de 4 m et large de 30 cm. Il faut une Force de 18/00 ou plus pour l'utiliser seul, ou deux personnes de Force 17. La lame peut couper un tronc d'arbre de 30 cm en un tour ou un tronc de 60 cm en trois tours. Après six tours d'utilisation (cumulatifs), le ou les personnages devront se reposer durant six tours avant de pouvoir recommencer.

Seuil Cubique : Cet objet en forme de cube est fait de carnélian. Chaque côté est associé à un plan : l'un d'entre eux sera toujours le Plan primaire; les cinq autres peuvent être déterminés par le MD.

Si le côté approprié est pressé, il ouvrira un passage vers le plan correspondant. Il y a 10 % de chances par tour que quelque chose va arriver par le passage, à la recherche de nourriture, d'amusement ou troubles.

Si le côté est pressé deux fois, le personnage et toutes les créatures dans un rayon de 2 m seront tirés à travers le passage jusqu'à l'autre plan. On ne peut ouvrir qu'un seul passage à la fois.

Solvant Universel : Ce liquide magique ressemble à une huile quelconque et semble avoir les propriétés de l'*Huile de Glisse* et la *potion de Tromperie*. Toutefois, cette solution permet en fait de dissoudre tout matériel adhésif ou collant (colle, ciment, colle suprême, etc.) auquel elle est appliquée. 30 cm³ permettent de couvrir 1 m², et un flacon contiendra normalement 200 cm³.

Si le liquide est soigneusement distillé au tiers de son volume, chaque 30 cm³ permettra de dissoudre 1 m³ de matière organique, tout comme un sort *Désintégration*. Il faut réussir un jet d'attaque normal pour affecter la cible, et celle-ci a droit à un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. La matière inerte est automatiquement affectée.

Sphère d'Annihilation : Ce globe de néant, tout à fait noir, de 1 m de diamètre, est en fait un trou dans la continuité des différents univers. Toute matière avec laquelle il entre en contact est immédiatement aspirée et totalement détruite; même un *Souhait* n'aura aucun effet.

Une *Sphère d'Annihilation* est normalement statique, comme un trou normal. Un effort mental permet toutefois de la déplacer. Les ondes cérébrales du personnage courbent l'espace autour du trou, le faisant glisser. La portée de ce contrôle est de 15 m au début, puis de 3 m par niveau après que le contact a été établi.

Le contrôle est basé sur l'intelligence et le niveau d'expérience. Pour chaque point d'Intelligence entre 12 et 15, le magicien ajoute 1 %; pour chaque point au-dessus de 15, il ajoute 3 %, ce qui confère un bonus maximal de 18 % pour une Intelligence de 18.

Niveau du magicien	Vitesse (par round)	Probabilité de contrôle par round
jusqu'au 5e	2,5 m	15 %
6e-7e	3 m	20 %
8e-9e	3 m	30 %
10e-11e	3,5 m	40 %
12e-13e	4 m	50 %
14e-15e	4 m	60 %
16e-17e	4,5 m	70 %
18e-20e	5 m	75 %
21e et plus	5,5 m	80 %

Toute tentative de contrôle de la sphère va la faire bouger, mais elle glissera vers le magicien si ce dernier ne parvient pas à établir le contrôle. La sphère suivra le magicien durant 1d4 round, puis aussi longtemps qu'il se trouve à moins de 10 m d'elle.

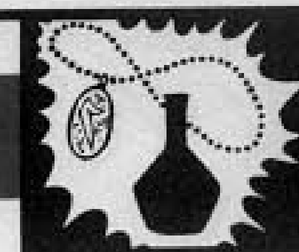
Si deux magiciens ou plus tentent de la contrôler, celui dont les chances sont les plus grandes essaie en premier, suivi des autres en ordre décroissant. Les chances de contrôle sont réduites de 5 % par personne (cumulatif), même si les magiciens tentent de collaborer. Si aucun ne réussit, la sphère se déplacera vers le plus puissant. On doit vérifier le contrôle à chaque round.

Si un sort *Seuil* est lancé sur la sphère, il y a 50 % de chances qu'elle soit détruite, 35 % que le sort n'ait aucun effet et 15 % que la structure de l'espace soit déchirée : tout ce qui se trouve dans un rayon de 60 m sera catapulté dans un autre plan ou univers.

Si on la touche avec un *Bâtonnet d'Annulation*, tous deux exploseront en infligeant 3d4 x 10 points de dégât dans un rayon de 20 m. Voir également le *Talisman des Sphères*.

Talisman de Pure Sainteté : Un grand prêtre possédant cet objet peut faire ouvrir une faille pleine de flammes aux pieds d'un prêtre maléfique. La victime sera avalée et envoyée aux tréfonds de la terre. Le personnage doit être bon; s'il n'est pas execptionnellement pur en pensées et en actes, le prêtre maléfique obtiendra un Jet de Sauvegarde contre la Mort.

Ce talisman dispose de sept charges et ne peut pas être rechargé. Un prêtre neutre qui la touche recevra 7d4 points de dégât. Un prêtre maléfique qui la touche recevra



12d4 points de dégât. Les autres types de personnages ne seront pas affectés.

Talisman de Zagy : Ce talisman ressemble à une *Pierre contrôlant les Élémentaux de Terre,* mais ses pouvoirs dépendent du Charisme du personnage. Lorsque celui-ci touche le talisman pour la première fois, il faut déterminer la réaction du talisman comme lors d'une rencontre.

Si la réaction est hostile, le talisman agit comme une *Pierre de Grand Poids.* Si on le lance ou tente de l'écraser, il inflige 5d6 points de dégât et disparaît.

Si la réaction est neutre, le talisman reste avec le personnage durant 5d6 heures ou jusqu'à ce qu'on lance un *Souhait* sur lui, puis disparaît.

Si la réaction est amicale, le talisman restera avec le personnage durant un nombre de mois égal à son Charisme.

Le talisman accordera un *Souhait* par six points de Charisme du personnage. Il deviendra chaud et pulsera quand le personnage s'approchera à moins de 7 m d'un piège magique ou mécanique (il faut bien sûr que le personnage le tienne dans sa main).

Lorsque le talisman disparaît, il est remplacé par un diamant de 10 000 p.o.

Talisman des Sphères : Cet objet est formé d'une petite boucle d'adamantite munie d'une poignée et ne peut être utilisé que par un magicien. Un personnage d'une autre classe recevra 5d6 points de dégât s'il le touche. Le talisman double le bonus pour l'Intelligence d'un magicien qui tente de contrôler une *Sphère d'Annihilation* (2 % au lieu de 1 %, 6 % au lieu de 3 %).

S'il parvient à établir le contact, il n'aura à vérifier son contrôle qu'à tous les deux rounds par après. S'il n'établit pas le contrôle, la sphère s'avance vers lui à sa vitesse maximale. Notez qu'une *Baguette de Négation* n'a aucun effet sur une *Sphère d'Annihilation,* mais qu'elle pourra annuler les effets du talisman si elle est pointée sur lui.

Talisman du Mal Ultime : Cet objet ressemble à un *Talisman de Pure Sainteté,* mais a un effet totalement opposé. Il possède six charges.

Tambours d'Assourdissement : Cet instrument se compose de deux petites timbales de 5 cm de diamètre qui irradient une faible aura magique. Rien ne se produit si l'une d'elles est frappée. Si les deux sont frappées en même temps, toutes les créatures dans un rayon de 25 m deviennnent sourdes jusqu'à ce qu'un sort Guérison permette de remettre leurs tympans en état. Les créatures à moins de 3 m des timbales seront étourdies par le son durant 2d4 rounds.

Tambours de Panique : Ces deux petites timbales de 5 cm de diamètre sont tout à fait quelconques. Toutefois, si les deux sont frappées en même temps, toutes les créatures dans un rayon de 40 m (sauf les créatures dans le périmètre "sûr" de 7 m autour des timbales) doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou s'enfuir le plus loin possible du son durant un tour.

Durant les tours subséquents, les créatures paniquées peuvent tenter un nouveau jet à chaque tour. Chaque jet raté impliquera un nouveau tour de fuite. Les créatures paniquées doivent s'enfuir à la plus grande vitesse possible et devront se reposer durant 3 rounds par tour de fuite après avoir réussi leur JS. Les créatures d'Intelligence 2 ont une pénalité de -2 au JS; les créatures d'Intelligence 1 ont une pénalité de -4.

Tapis de Bienvenue : Ce tapis se comporte comme un *Tapis Volant* (2 m x 3 m), mais dispose de fonctions additionnelles. Sur l'ordre du personnage, il se transformera en *Tapis de Suffocation* et capturera toute créature (dimensions d'un ogre au maximum) qui y pose le pied. Ce tapis peut également s'étirer en devenant aussi dur que l'acier, jusqu'à un maximum de 9 m x 1 m, et servir de pont, de barricade, etc. Sous cette forme, il est CA 0 et dispose de 100 points de vie. Enfin, il peut se réduire à la moitié de ses dimensions normales, sur l'ordre du personnage, pour faciliter son transport et son rangement.

Tapis de Suffocation : Cet objet magique finement tressé est en tous points semblable à un *Tapis Volant.* Toutefois, le personnage qui s'y assoit et prononce le mot-clé sera fort surpris de voir la carpette s'enrouler autour de lui et l'étouffer en 1d4 + 2 rounds! On ne peut empêcher le tapis de s'enrouler par des moyens physiques, et seuls un de ces sorts évitera au personnage d'être étouffé : *Animation d'un Objet, Immobilisation des Personnes, Souhait.*

Tapis Volant : Les dimensions, capacités de transport et vitesses des *Tapis Volants* sont déterminées au hasard. Chaque tapis possède son propre mot-clé nécessaire à son activation : s'il est à portée de voix, le mot l'activera. Un tel tapis est contrôlé à l'aide de commandes verbales.

Ces tapis ont une facture orientale : tous sont très beaux et très résistants. Toutefois, les déchirures ne peuvent être réparées qu'à l'aide de techniques connues seulement en des terres éloignées et exotiques.

1d100	Dimensions (m)	Capacité	Vitesse
01-20	1 x 1,5	1 personne	42
21-55	1,5 x 2	2 personnes	36
56-80	1,5 x 2,5	3 personnes	30
81-00	2 x 3	4 personnes	24

Tome de Claire Pensée : Un personnage lisant cet ouvrage et pratiquant certains exercices mentaux accroîtra son Intelligence de 1. Il faut 48 de lecture réparties sur six jours, puis le livre disparaît.

Le personnage doit entreprendre un programme de concentration et de discipline mentale moins d'une semaine après sa lecture. Après un mois d'entraînement, il obtient le point supplémentaire. Il ne pourra jamais noter ou expliquer le contenu du livre et ne pourra plus bénéficier de la lecture d'un autre exemplaire du même livre.

Tome des Viles Ténèbres : Il s'agit d'un recueil d'indicibles horreurs, véritable festin pour les prêtres maléfiques. Son étude demande une semaine entière, après laquelle le prêtre gagne 1 point de Sagesse et suffisamment de points d'expérience pour arriver à mi-chemin du prochain niveau d'expérience.

Les prêtres qui ne sont ni bons, ni maléfiques perdent de 30 000 à 120 000 points d'expérience ou deviennent maléfiques sans obtenir aucun autre avantage (50 % de chances) s'ils lisent ce volume. Les prêtres bons devront réussir un Jet de Sauvegarde contre les Poisons ou mourir; s'ils ne meurent pas, ils devront réussir un JS contre les Sorts ou devenir définitivement fous. Dans ce dernier cas, même s'il réussi le jet, le prêtre perd 250 000 points d'expérience, moins 10 000 points par point de Sagesse qu'il possède.

Les autres personnages d'alignement bon recevront 5d6 points de dégât en manipulant le volume; s'ils regardent à l'intérieur, il y aura 80 % de chances qu'une *Sorcière des Ténèbres* les attaque la nuit

suivante. Les personnages neutres non maléfiques recevront 5d4 points de dégât en manipulant le volume; s'ils le lisent, ils devront réussir un JS contre les Poisons ou devenir maléfiques, recherchant immédiatement un prêtre maléfique pour confirmer leur nouvel alignement (voir le *Livre de l'Exaltation Suprême* pour d'autres détails).

Traité d'Ineffable Damnation : Cet ouvrage relié en cuivre est l'équivalent du *Code des Conjurations* pour les magiciens maléfiques. Les personnages non maléfiques perdront un niveau d'expérience en regardant simplement à l'intérieur, en plus des effets résultant de la lecture d'une ligne de texte (voir plus haut).

Trompe de Destruction : Ce cor magique peut être utilisé comme un cor ordinaire, mais un mot-clé prononcé avant de le sonner aura ces deux effets simultanés :

1. La trompe projette un cône de son de 40 m de long et 10 m de diamètre. Les créatures frappées doivent tenter un Jet de Sauvegarde contre les Sorts : celles qui réussissent sont étourdies durant un round et sourdes durant deux rounds; les autres reçoivent 1d10 points de dégât, sont étourdies durant deux round et sourdes durant quatre.

2. La trompe projette une onde ultrasonique, large de 2 cm et longue de 30 m, qui affaiblit le bois, la pierre et le métal. L'affaiblissement est égal à celui causé par un tir de catapulte (voir Siege, page 88, ajouter une pénalité de -2 au jet qui y est décrit).

Si cette trompe est utilisé plus d'une fois par jour, il y a des chances cumulatives de 10 % qu'il explose et inflige 5d10 points de dégât au personnage.

Le cor étant sujet à un énorme stress, il y a des chances cumulatives de 2 %, chaque fois qu'il est sonné, qu'il s'auto-détruise (ce qui n'affecte pas le personnage).

Trou Portable : Il s'agit d'une pièce de tissu magique fait de la toile d'une araignée éclipsante, tissées avec des brins d'éther et des rayons de luminaires du Plan Astral. Le trou mesure 2 m de diamètre, mais il peut être plié aux dimensions d'un mouchoir de poche. Étendu sur une surface plane, il crée un trou extra-dimensionnel de 3 m de profond. On peut fermer le trou de l'intérieur en saisissant ses bords pour le plier ou en le "soulevant" de l'intérieur! Dans les deux cas, l'ouverture disparaît, mais le trou et son occupant existent encore.

Le seul oxygène présent dans le trou doit occuper le peu d'espace disponible. Une créature en ayant besoin pour vivre ne pourra donc rester dans un tel trou plus d'un tour sans l'ouvrir de nouveau avec le tissu magique. Chaque *Trou Portable* crée son propre espace extra-dimensionnel. Si on place un *Sac Sans Fond* dans un *Trou Portable,* il se crée une déchirure dans le Plan Astral : le sac et le trou sont projetés dans le néant et perdus à jamais. Si on place un *Trou Portable* dans un *Sac Sans Fond,* un portail s'ouvre jusqu'à un autre plan : le trou, le sac et toutes les créatures dans un rayon de 3 m sont attirés de l'autre côté; le sac et le trou sont détruits.

Yeux d'Aigle : Ces lentilles de cristal spécial recouvrent les yeux du personnage, dont la vision est multipliée par 100 à une distance de 2 cm ou plus (il peut donc voir à 2 000 m ce qu'il verrait normalement à 20 m). S'il ne porte qu'une seule lentille, le personnage sera étourdi durant un round et devra par la suite couvrir son autre oeil pour éviter une sensation de vertige.

Yeux de Charme : Ces lentilles de cristal recouvrent les yeux du personnage, qui peut *charmer* les personnes en les regardant dans les yeux. Les personnes doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts pour ne pas être charmés. Le personnage peut charmer une personne par round. Le JS reçoit une pénalité de -2 si le personnage porte les deux lentilles et reçoit un bonus de +2 si le personnage ne porte qu'une seule lentille.

Yeux de Pétrification : Le personnage sera immédiatement changé en pierre dès qu'il met ces lentilles. Par contre, 25 % de ces lentilles ont le même effet que le regard d'un basilique, incluant la réflection des yeux dans un mirroir.

Yeux Perçants : Apparemment semblables aux autres yeux magiques, ces lentilles permettent au personnage de voir 100 fois mieux à une distance de 2 cm ou moins. Il pourra donc repérer les plus petites marques et fissures et même l'impression laissée sur une pile de papier par la pression d'une plume. Il peut également repérer les compartiments secrets et les jointures des portes secrètes. Le fait de porter une seule lentille cause les mêmes problèmes que pour les *Yeux d'Aigle.*

Armures et boucliers

On trouvera dans cette section la description d'armures et de boucliers fort spéciaux. Assurez-vous toutefois de bien comprendre le système de gradation des armures magiques avant de la ajouter à votre campagne :

Pour chaque bonus de +1, indépendamment du type d'armure, la Classe d'armure du porteur est abaissée de 1 (vers CA 2, 1, 0, -1, -2, etc.). Un bouclier normal améliore la Classe d'armure de 1. Un bouclier magique amélore la Classe d'armure comme toute armure magique : vers -1, -2, etc. Notez toutefois que la Classe d'armure ne peut être abaissée sous -10.

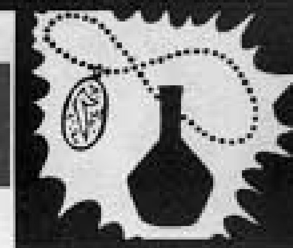
Ainsi, une *cotte de mailles +1* est équivalente à une cotte de mailles ordinaire (CA 5), mais est meilleure d'une catégorie (CA 4). Un *bouclier +1* amène la Classe d'armure à 8, deux positions de mieux que sans aucune armure : +1 pour le bouclier et +1 pour le bonus magique.

En ajoutant des *armures magiques* dans le jeu, tenez compte des problèmes de taille : 65 % de toutes les armures (sauf les *cottes de mailles elfiques* sont de taille humaine, 20 % conviennent à un elfe, 10 % à un nain et seulement 5 % à un gnome ou un petit-homme. La taille d'une *cotte de mailles elfique* est déterminée par le tableau donnée plus bas.

Voici la description des différents types d'armures et de boucliers spéciaux :

Armure de Commandement : Cette armure aux plates finement gravées irradie une puissante aura magique. Elle confère à son porteur une aura de dignité et d'autorité augmentant son Charisme à 18 pour tous les tests de réaction lors des rencontres. Les troupes alliées à moins de 120 m du personnage verront leur moral accru de +2. Dans tous les cas, l'armure équivaut à une armure de plates +1. Comme l'effet de charisme est surtout produit par l'armure elle-même, son porteur ne peut pas se cacher ou cacher l'armure s'il veut en profiter.

Armure de Dissimulation : Cette armure a l'apparence d'une armure magique normale, mais modifiera sa forme et sa texture pour ressembler à des vêtements normaux sur l'ordre de son porteur (le MD peut décider d'utiliser un mot de commande). L'armure conserve alors toutes ses propriétés (y compris son poids). Seul



un sort *Vision Véritable* révélera la vraie nature des vêtements.

Armure d'attraction des projectiles : Cette armure maudite ressemble à une armure magique normale, mais elle attire la plupart des projectiles. Son porteur a deux à trois fois plus de chances d'être pris pour cible par les projectiles lors d'une détermination aléatoire. Dans les cas où chaque personne est la cible d'un nombre déterminé de projectiles (le plus souvent dans les batailles importantes), le porteur verra plus de projectiles lancés spécifiquement contre lui. De plus, la protection magique de l'armure se révélera inutile si elle frappée par un projectile. La véritable nature de l'armure ne deviendra évidente que lorsque le personnage sera sérieusement pris pour cible : une simple expérience (lancer des pierres, par exemple) ne sera pas suffisante.

Armure Enragée : Cette armure est identique à une *Armure de Commandement* et se comporte comme une *cotte de mailles +1*. Toutefois, son porteur souffre d'une pénalité de -3 sur tous ses tests de réaction lors des rencontres. Toutes les troupes alliées à moins de 120 m voient leur moral réduit de 2. Cet effet ne sera pas remarqué, ni par le porteur, ni par les créatures affectés : les personnages ne réaliseront pas immédiatement que l'armure est la source de leurs ennuis.

Cotte de Mailles Elfique : Cette armure magique est si ajustée et si légère qu'on peut la porter sous ses vêtements sans révéler sa présence. Sa flexibilité permet même aux bardes et aux voleurs de l'utiliser avec peu de restrictions (voir la page 47 dans le *MdJ*). Les mages-guerriers elfes peuvent l'utiliser sans aucune restriction. Toutefois, ces armures sont le plus souvent faites pour les elfes et les demi-elfes. Consultez le tableau suivant pour déterminer la taille de la cotte de mailles :

Résultat sur 1d100	Taille de la cotte de mailles
01-10	gnome/petit-homme (Pieds-Velus)
11-15	nain/petit-homme (Grands gars ou Costauds)
16-80	elfe/demi-elfe
81-95	taille humaine, normale (jusqu'à 2 m, 100 kg)
96-00	taille humaine, large (jusqu'à 2,2 m, 125 kg)

Armure de plates Éthérée : Cette *armure de plates +5* apparemment normale permet à son porteur et aux objets qu'il transporte, à son ordre, de prendre une forme éthérée (comme s'il avait utilisé une *Huile de Conversion Éthérée*). Le personnage ne peut attaquer les créatures matérielles lorsqu'il est sous forme éthérée. Un sort *Porte de Phase* annulera l'état d'éthéréalité et empêchera l'armure de fonctionner durant une journée.

Ce type d'armure dispose de 20 charges qui ne peuvent être remplacées. De plus, chaque groupe de cinq charges drainées réduit de 1 le bonus de l'armure. Si le personnage utilise les 20 charges, l'armure ne sera donc plus que +1.

Armure de plates d'Effroi : Cette *armure de plates +1* dispose de 2d2 charges de terreur. En prononcant un mot de commande, le porteur irradie une aura de terreur de 10 m de diamètre (drainant une charge). Toutes les créatures (sauf le porteur de l'armure) doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou fuir, paniqués, durant 1d4 + 1 rounds. Lorsque toutes les charges ont été drainées, l'armure fonctionne comme une armure de plates +1 et ne peut pas être rechargée.

Armure de plates de Vulnérabilité : Tous les tests laisseront entendre qu'il s'agit d'une *armure de plates +1, +2 ou +3*, mais il s'agit en fait d'une *armure de plates maudite -2, -3 ou -4*. La grande vulnérabilité de l'armure ne sera pas évidente tant qu'un adversaire ne l'aura pas frappée avec l'intention de tuer son porteur. L'armure tombera en pièces dès qu'un adversaire frappera son porteur avec un jet d'attaque non modifié de 20.

Bouclier large +1, +4 contre les projectiles : Ce bouclier large confère un bonus de +1 en mêlée, mais est quatre fois plus efficace contre les projectiles. Plus important encore, le bouclier a 20 % de chances d'annuler une attaque frontale par *Projectile Magique*.

Bouclier -1, attracteur de projectiles : Non seulement ce bouclier annule-t-il le bonus normalement conféré par un bouclier, mais il attire également tous les types de projectiles : il double ou triple les chances de son porteur d'être pris pour cible lors d'une distribution aléatoire, en fonction de la dimension du groupe dont il fait partie (voir le chapitre "Combat", page 74). Ce bouclier maudit ne peut pas être distingué d'un bouclier magique normal.

Les armes magiques

Les armes magiques appliquent normalement leur bonus (+1, +2, +3 ou +4) aux jets d'attaque comme aux jets de dégâts. Toute arme dont la fonction n'est pas évidente est décrite plus bas.

La plupart des armes sont du type précisé. Toutefois, 70 % des épées sont des grandes épées, 20 % sont des cimeterres, 5 % sont des épées courtes, 4 % sont des épées bâtardes et 1 % sont des épées à deux mains, à moins que la description de l'épée ne précise autre chose. Les armes d'hast magiques peuvent être de n'importe quel type. Les lances magiques sont toujours lourdes. Les armes les plus exotiques peuvent présenter d'autres restrictions, notées dans leur description.

Les javelots peuvent être utilisées comme armes de mêlée ou comme armes de jet. Comme armes de jet, elles peuvent être brisées par toute créature de Force 18/00 ou par une créature massive (ours des cavernes, rhinocéros, etc.). Une créature intelligente utilisera le javelot contre le personnage dans 70 % des cas, si elle est atteinte par le projectile, et tentera de la briser dans 25 % des cas (le javelot doit réussir un Jet contre les Chocs Violents). Les créatures non intelligentes tenteront de la briser dans 25 % des cas.

Les haches de jet (et non les haches de guerre) peuvent être projetées à une distance de 30 mètres et conserver tout de même leur bonus magique, mais non leur bonus d'attaque normal.

Génération de lumière

Le MD peut décider que les armes magiques (tout particulièrement les épées et les dagues, ainsi que les armes +3 et meilleures) répandent de la lumière et ne peuvent donc pas être cachées lorsqu'elles sont tirées de leur fourreau. Toutefois, une épée magique ne devrait jamais briller tant que son propriétaire n'est pas conscient de ses propriétés magiques : cette lumière ne devrait jamais être utilisée comme excuse permettant d'identifier une arme magique. Notez bien que *les lames de feu, les lames de glace, les saintes lames, les voleurs de vie* et *les lames d'acuité* ont des propriétés spéciales ayant trait à la lumière.

Capacités Extraordinaires ou Inconnues

Les armes intelligentes : Une des propriétés les plus rares et les plus significatives d'une arme magique est la chance qu'elle soit intelligente. Cette capacité est plus courante chez les épées, mais on a déjà vu d'autres types d'armes posséder une intelligence. Les chances varient selon le type d'arme.

Les épées ont 25 % de chances de posséder un type quelconque d'intelligence. Les autres armes de mêlée ont 5 % de chances si elles ne possèdent aucun pouvoir spécial. Les armes de jets ne sont jamais intelligentes. Les armes à usage unique et les armes ne possédant pas de bonus au toucher (comme les filets magiques) ne sont jamais intelligentes.

Une arme intelligente aura un ou plusieurs pouvoirs spéciaux. Elle pourrait également avoir un dessein spécial ou une utilité limitée. On trouvera des détails à la section "Les armes intelligentes" (page 217).

Capacités inconnues : Lorsqu'une arme dispose d'une capacité inconnue des personnages (tel un *Souhait* contenu dans une *Lame Porte-Bonheur*), le MD devrait noter les informations pertinentes sur une fiche et conserver celle-ci à porter de main lorsque le possesseur de l'arme joue.

Flèches magiques : Lorsqu'une flèche magique rate sa cible, il y a 50 % de chances qu'elle se brise ou devienne inutilisable. Une flèche magique qui atteint sa cible est détruite par l'impact.

Liste des armes magiques

Arbalète de Distance : La portée de ces armes est doublée pour toutes les catégories. 10 % d'entre elles sont des arbalètes lourdes. Une telle arme confère un ajustement de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Arbalète de Précision +3 : Cette arbalète confère un ajustement au jet d'attaque de +3, mais n'influence pas le jet de dégâts. Toutes les portées sont considérées courtes. Environ 10 % seront des arbalètes lourdes.

Arbalète de Vitesse : Cette arme permet à son possesseur de doubler sa cadence de tir normale. Une telle arbalète se tend d'elle-même dès qu'elle est saisie. Ce fait n'est d'aucune aide si le personnage est surpris, mais permet dans les autres situations de faire feu en premier dans tous les rounds de mêlée et permet le tir en fin de round (si celui-ci s'applique). Environ 10 % de ces armes sont des arbalètes lourdes. Une telle arme confère un ajustement de +1 aux jets d'attaque et de dégât.

Arc +1 : Cet arc confère un ajustement de +1 aux jets d'attaque et de dégât pour les flèches lancées grâce à lui. Dans le cas de flèches magiques, additionnez les ajustements de l'arc et de la flèche. Le type d'arc découvert devrait dépendre de votre campagne et de la région où se trouvent les personnages. Une flèche non magique lancée grâce à un arc magique reste un projectile non magique.

Bâton Magique : Ce bâton apparemment normal est ferré sur toute sa longueur. Il est en fait aussi dur que l'acier et possède deux fonctions magiques. Sur un mot-clé, sa longueur passera de 2 m à 4 m (ou à n'importe quelle longueur entre ces extrêmes). Il inflige les mêmes dégâts qu'un bâton (1d6), mais son bonus magique confère des ajustements aux jets d'attaque et de dégât :

1d20	Type	Valeur en PX
1-5	+1	250
6-9	+2	500
10-13	+3	750
14-17	+4	1 000
18-20	+5	1 250

Cimeterre de Grande Vitesse : Cette arme magique +2 confère automatiquement à son possesseur la première attaque d'un round de mêlée, même si un effet magique quelconque ralentirait normalement sa vitesse et son temps de réaction. Il permet également de frapper plus souvent, faisant passer le nombre d'attaques par round à la catégorie suivante : si le personnage pouvait normalement attaquer une seule fois, il peut attaquer trois fois par deux rounds; s'il pouvait attaquer trois fois par deux rounds, il peut attaquer deux fois par round. Cet accroissement du nombre d'attaques s'ajoute aux autres attaques additionnelles (celles données par un sort *Hâte*, par exemple).

L'ordre d'attaque durant le round est déterminé normalement après que le possesseur du *Cimeterre de Grande Vitesse* ait débuté le round par sa première attaque. Il est donc possible qu'un personnage ayant droit à trois attaques durant le round attaque en premier grâce au cimeterre, puis attende jusqu'à la fin du round pour pouvoir faire ses deux autres attaques (à cause de jets d'initiative faibles ou d'autres facteurs).

Il y a 25 % de chances que l'arme ait un bonus différent du bonus normal de +2. Dans ce cas, lancez 1d100 et consultez le tableau suivant :

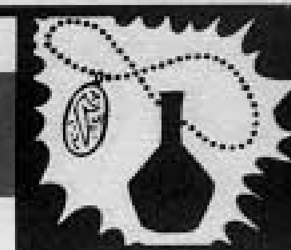
1d100	Type	Valeur en PX
01-50	+1	2 500
Forme normale	+2	3 000
51-75	+3	3 500
76-90	+4	4 000
91-00	+5	4 500

Couteau-Ceinturon : La poignée de cette arme magique a la forme d'un ornement de ceinturon et parfois même d'un petit ceinturon. On peut la saisir facilement et tirer l'arme rapidement de son fourreau de ceinture. La petite lame a une pointe extrêmement acérée qui inflige les mêmes dégâts qu'un couteau normal.

1d10	Type	Valeur en PX
1-4	+1	100
5-7	+2	200
8-9	+3	300
10	+4	400

Dague Longue-dent +2 : Cette dague semble être une arme normale ou, parfois, une arme magique sans particularité. Toutefois, lorsque cette arme à large lame est utilisée par un demi-humain de petite taille (gnome ou petit-homme), elle s'allonge et peut être employée comme une épée courte (conservant sont bonus de +2). Sous cette forme, l'arme reste aussi légère et facile à utiliser qu'une dague le serait entre les mains du personnage. Cette dague peut pénétrer le bois et la pierre aussi facilement que s'il s'agissait d'un matériau moins dur, infligeant le nombre maximal de points de dégât contre ces substances.

Dague de Tir : Cette arme irradie une forte aura magique. Son poids parfaitement balancé lui confère des capacités exceptionnelles d'arme de jet pour n'importe quel utilisateur. La magie permet de la projeter à une distance de 60 m. Un toucher réussi lors d'un lancer infligera le double des dégâts normaux, plus le bonus magi-



que qui varie de +1 à +4. Consultez le tableau suivant :

1d100	Bonus magique	Valeur en PX
01-35	+1	250
36-65	+2	350
66-90	+3	450
91-00	+4	550

Dague de Venin : Le pommeau de cette *dague +1* contient un petit réservoir de poison. Un 20 sur le jet d'attaque enverra une dose de poison mortel dans la blessure de l'adversaire si celui-ci ne réussi pas un Jet de Sauvegarde contre le Poison. Une *dague de venin* peut contenir jusqu'à six doses de poison et peut être remplie de nouveau. L'utilisation d'une telle arme par les personnages bons, particulièrement par les personnages loyaux-bons, doit être surveillée avec soin en raison de son effet sur l'alignement du personnage.

Darts de Précision : Ces armes magiques +3 retournent automatiquement à leur lanceur, dans le même round, si elles atteignent leur cible, et peuvent être réutilisées. Un dart inflige 1d6 points de dégât plus son bonus magique contre les créatures de toutes les tailles (un total de 4 à 9 points). Un dart qui rate sa cible perd ses propriétés magiques. La portée de ces armes est deux fois plus grande que celle des darts ordinaires : courte 20 m, moyenne 40 m, longue 80 m.

Filet Magique : Ce filet magique extrêmement résistant ne sera pas affecté par une Force de moins de 20 et est égal à CA -10 si on tente de le couper. Tenter de le couper à l'aide d'une dague ou d'une épée ne donnera rien : le personnage devra infliger 5 points de dégât sur un brin pour le rompre.

Un tel filet fait 3 m par 3 m et possède des mailles de 10 cm. On peut le projeter jusqu'à 7 m pour recouvrir un adversaire et pouvoir s'en approcher. La créature doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Souffles pour ne pas être piègée. On peut le suspendre à un plafond et le faire tomber en prononçant un mot-clé. On peut l'étendre sur le sol et le faire se refermer sur une victime en prononçant le mot-clé. Le filet peut s'étirer de façon à enfermer un espace d'un mètre cube. Son propriétaire peut le relâcher en prononçant le mot-clé approprié.

Filet Piégeur : Identique à un filet magique, ce filet n'est efficace que sous l'eau, où il peut être projeté jusqu'à 10 m pour capturer une créature. Il a les mêmes propriétés qu'un *filet magique*.

Flèche Directionnelle : Les propriétés magiques de cette flèche apparemment normale lui permettent de reproduire l'effet d'un sort *Localisation d'un Objet* en indiquant la direction des escaliers, des passages, etc.

On peut lancer la flèche dans les airs une fois par jour : elle retombera en indiquant la direction demandée. Cette action peut être répétée sept fois, durant les sept tours ultérieurs. La demande d'orientation doit faire partie d'une de ces catégories :

- Escalier (vers le haut ou le bas)
- Passage en pente (vers le haut ou le bas)
- Sortie ou entrée d'un donjon
- Cave ou caverne

Les demandes doivent être formulées en fonction de la distance (plus près, plus loin, plus haut, plus bas) ou de la direction (nord, sud, ouest, etc.).

Flèche Meurtrière : Cette *flèche +3* a toujours une apparence particulière (matière spéciale, plumes d'une créature très rare, tête à la forme particulière, runes gravées sur sa surface, etc). Ces caractéristiques indiquent le type de créature contre lequel la flèche est particulièrement efficace. Si elle frappe une créature du type désigné, la flèche la tuera instantanément. La liste qui suit donne une idée des possibilités :

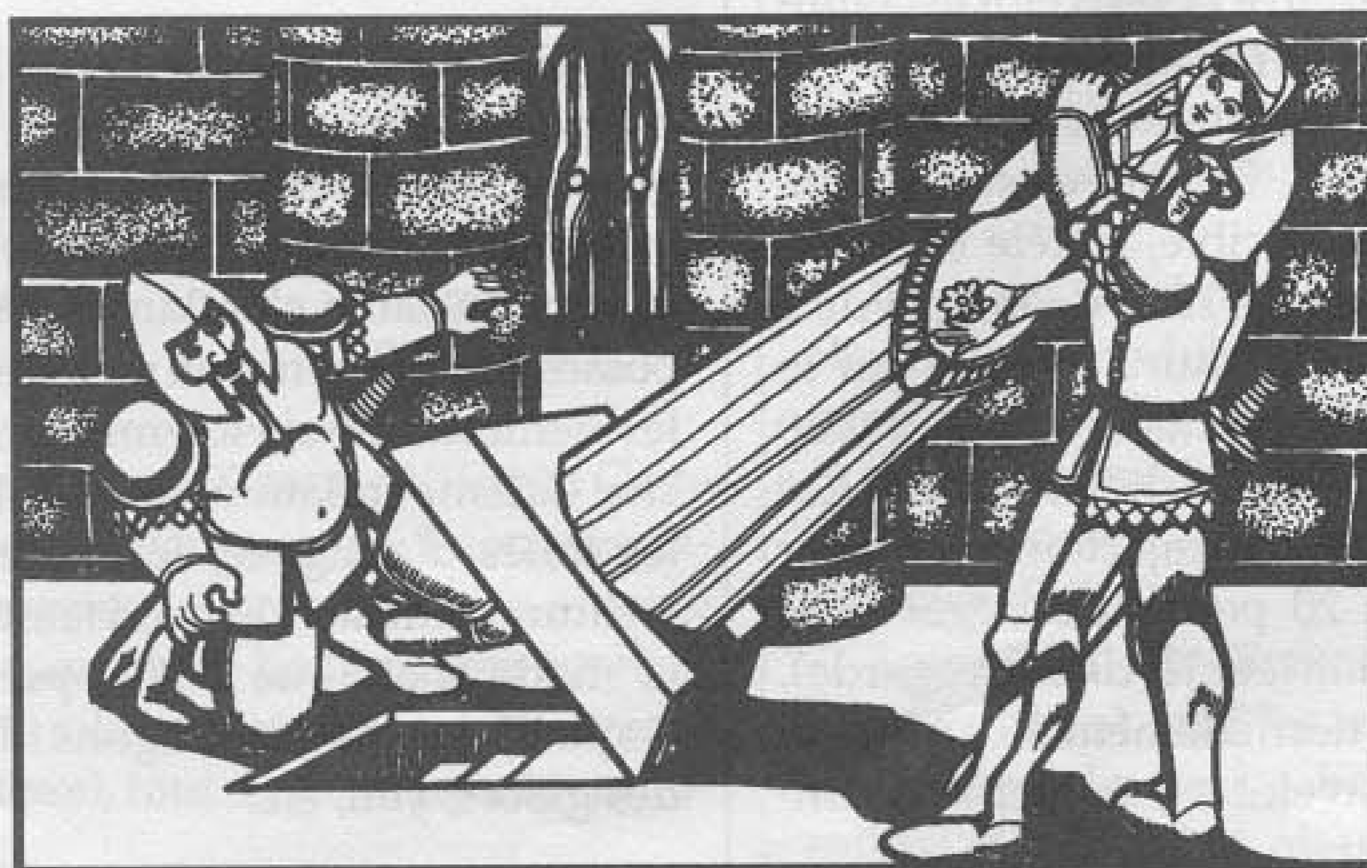
1. Arachnides	11. Illusionnistes
2. Oiseaux	12. Mages
3. Bardes	13. Mammifères
4. Clercs	14. Paladins
5. Dragons	15. Rôdeurs
6. Druides	16. Reptiles
7. Élémentaux	17. Monstres marins
8. Guerriers	18. Voleurs
9. Géants	19. Titans
10. Golems	20. Morts-vivants

Vous pouvez concevoir vos propres types ou modifier ceux-ci pour les besoins de votre campagne.

Fronde Chercheuse +2 : Cette arme confère un ajustement de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, mais ses projectiles sont considérés +1 lorsqu'il faut déterminer si certaines créatures seront affectées (par exemple, une créature qui possède un type de défense spécial spécifiant qu'il faut une arme +1, au moins, pour la toucher, pourra être blessée par les projectiles normaux de cette fronde).

Javelot Maudit : Tous les tests montreront qu'il s'agit d'un *javelot +1* (ou +2 ou +3, au gré du MD). Il pourrait même rester efficace en combat contre un ennemi mortel. Toutefois, chaque fois qu'il est utilisé en mêlée, il y a une chance sur 20, cumulative, qu'il se retourne contre son possesseur. Dès qu'il agit ainsi, on ne peut plus s'en débarrasser sans utiliser un sort *Délivrance de la Malédiction*. Le personnage se retrouvera toujours avec l'arme entre les mains, malgré tous ses efforts.

Lorsque la malédiction se manifeste, l'arme se recourbe et frappe son porteur dans le dos, annulant tous les ajustements pour le bouclier et la Dextérité et infligeant



les dégâts normaux. La malédiction retournera l'arme contre son possesseur si elle est lancée, et elle infligera alors le double des dégâts. Dès que le javelot lui sera revenu, le personnage se sentira de nouveau obligé de l'utiliser.

Hache de jet +2 : Cette hache de poing peut être projetée à une distance de 60 m tout en conservant son jet d'attaque et son bonus aux dégâts (+2).

Hache de Projection : En pratiquant son maniement, le possesseur de cette hache de poing apparemment normale découvrira qu'il peut la projeter à une distance de 60 m et qu'elle reviendra jusqu'à lui durant le même round, qu'elle ait atteint sa cible ou non. Les dégâts infligés par cette attaque magique sont doublés (2d6 contre P ou M, 2d4 contre G), le bonus magique étant ensuite ajouté. Par exemple, une hache de projection +3 infligera 2d6 + 3 points de dégât contre les créatures de taille P ou M et 2d4 + 3 points de dégât contre les créatures de taille G. La hache inflige des dégâts normaux (plus le bonus magique) lorsqu'elle est utilisée comme arme de mêlée.

Après chaque semaine d'utilisation de l'arme, son possesseur aura une chance sur huit de découvrir ses propriétés spéciales. Il deviendra conscient de ces propriétés après huit semaines d'utilisation. Le bonus magique d'une hache de projection est déterminé à l'aide de ce tableau :

1d20	Bonus magique	Valeur en PX
1-5	+1	1 500
6-10	+2	3 000
11-15	+3	4 500
16-19	+4	6 000
20	+5	7 500

Javelot de Foudre : Ce javelot est équivalent à une arme magique +2, même s'il ne confère aucun ajustement aux jets d'attaque ou de dégât. Sa portée est de 30 m. Lorsqu'il atteint sa cible, sa tête se transforme en un éclair de 10 m de long et de 2 m de large. Une créature frappée par le javelot recevra 1d6 points de dégât plus 20 points de dégât dus à l'électricité. Les autres créatures sur la trajectoire de l'éclair subiront 10 ou 20 points de dégât (s'ils réussissent ou non leur Jet de Sauvegarde).

On trouvera normalement de 2 à 5 javelots. Chaque javelot est totalement consumé par l'éclair.

Javelot Perceur : Cette arme n'a pas à être lancée : il suffit de prononcer un mot-clé pour qu'elle s'élance d'elle-même vers sa cible. Sa portée est de 60 m et toutes les distances sont considérées courtes. Ce javelot confère un ajustement de +6 au jet d'attaque et inflige 1d6 + 6 points de dégât. Il peut voler horizontalement ou verticalement, ou en combinant plusieurs trajectoires. On en trouvera normalement 2 à 8 (2d4) à la fois. Un javelot perceur perd ses propriétés magiques et devient un javelot normal après un premier lancer.

Lame +1, +2 contre les lanceurs de sorts et créatures enchantées : Cette épée confère toujours un bonus de +1. Le bonus de +2 est utilisé contre les magiciens, les monstres pouvant lancer des sorts et les créatures conjurées, créées ou conjurées par un seuil ou un portal. Notez que le bonus de +2 ne peut être utilisé contre les créatures auxquelles un objet magique a conféré la capacité de lancer des sorts.

Lame +1, +3 contre les lycanthropes et les changeurs de formes : Cette arme confère un bonus de +3 contre les créatures lycanthropes pouvant assumer une autre forme animale (comme un vampire ou un druide) et contre toute créature sous l'influence d'un sort *Métamorphose* ou *Changement de Forme*.

Lame +1, +3 contre les créatures régénérantes : Le bonus de +3 est utilisé même si la créature peut se régénérer grâce à un objet magique (tel un *Anneau de Régénération*).

Lame +1, +4 contre les reptiles : Le bonus de +4 est efficace contre les dinosaures, les dragons, les hydres, les lézards, les serpents, les vouivres, etc.

Lame +1, Langue de Feu, +2 contre les créatures régénérantes, +3 contre les oiseaux et les créatures flammables ou utilisant le froid, +4 contre les morts-vivants : La lame s'enflamme dès que son possesseur prononce un mot-clé, illuminant les alentours aussi violemment qu'une torche. La lame enflammera facilement l'huile, les toiles d'araignée, le papier, etc. Les créatures utilisant le froid sont celles dont le mode d'attaque fait appel au froid : crapaud des glaces, dragons blancs, loups des glaces, yeti, etc.

Lame +1 Maudite : Cette arme +1 se fixe solidement à la main de son possesseur dès qu'il fait face à un ennemi et le force à combattre jusqu'à ce que l'un ou l'autre des adversaires soit mort. Par après, le personnage peut remettre l'épée au fourreau mais ne peut pas s'en débarrasser. Quoi qu'il fasse, l'arme apparaîtra dans sa main dès qu'il s'apprête à combattre. Il ne pourra e débarrasser de l'arme qu'à l'aide d'un sort *Délivrance de la Malédiction*.

Lame +1, Porte-Bonheur : Cette arme confère un ajustement de +1 à tous les Jets de Sauvegarde de son possesseur et renferme 1d4 + 1 souhaits. Le MD devrait garder secret le nombre de souhaits.

Lame +2, Tueuse de Dragons : Cette lame confère un bonus de +4 contre tous les types de vrais dragons. Elle inflige le triple des dégâts (3d12 + 4) contre un type précis de dragon. Notez qu'une épée intelligente refusera de tuer un dragon du même alignement. Déterminez le type de dragon à l'aide de ce tableau :

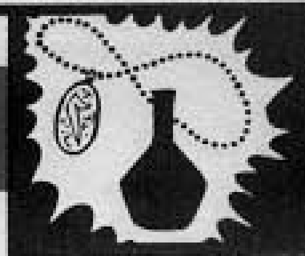
1 noir (CM)	6 or (LB)
2 bleu (LM)	7 vert (LM)
3 laiton (CB)	8 rouge (CM)
4 bronze (LB)	9 argent (LB)
5 cuivre (CB)	10 blanc (CM)

Lame +2, Tueuse de Géants : Cette arme confère un bonus de +3 contre tout géant, créature reliée aux géants, ettin, ogre mage ou titan. Il inflige le double des dégâts contre les vrais géants (2d12 + 3).

Lame -2, maudite : Cette arme possède une aura magique et se comporte bien durant les exercices, mais abaisse de 2 les résultats des jets d'attaque dès que son possesseur se bat pour sa vie. Seule une observation poussée permettra de remarquer cette modification.

Les dégâts infligés sont réduits de deux points, mais le total ne peut jamais descendre sous un point de dégât. L'épée forcera toujours le personnage à l'utiliser pour se battre, apparaissant automatiquement dans ses mains. On ne peut s'en débarrasser que par un *Souhait* ou un *Souhait Mineur*.

Lame +4, Gardienne : Cette arme permet à son possesseur d'utiliser son bonus de +4, en tout ou en partie, pour se défen-



dre (en améliorant sa CA) contre tout adversaire utilisant une arme de poing. Par exemple, le personnage peut décider d'utiliser son épée comme une arme +2 et d'ajouter les deux autres points à sa CA. Il peut le faire chaque round.

Il existe également une épée +5, gardienne, identique à la précédente, mais disposant d'un point supplémentaire.

Lame +5, Sainte Lame : Entre les mains de tout type de personnage, cette épée est une arme magique +2. Entre les mains d'un paladin, toutefois, elle crée une aura de résistance à la magie (50 %) dans un rayon de 2 m, dissipe la magie dans un rayon de 2 m à un niveau de magie correspondant au niveau d'expérience du paladin et inflige 10 points de dégât supplémentaires contre les adversaires chaotique mauvais.

Lame Acérée (vorpale) : Plus puissante qu'une *Épée d'Acuité*, une arme acérée confère un ajustement de +3 aux jets d'attaque et de dégât. Elle est de plus capable de trancher la tête (ou le coup) de l'adversaire:

L'adversaire est	Résultat modifié nécessaire*
normal/porte une armure	20-23
de plus grande taille qu'un humain	21-23
fait de métal ou de pierre	22-23

* en tenant uniquement compte du bonus de +3.

Notez que plusieurs créatures n'ont pas de tête ou peuvent modifier leur forme et ne peuvent donc pas être décapitées. Certaines créatures ayant une tête ne seront pas nécessairement tuées par la décapitation (dopplegangers, élémentaux et golems, par exemple).

Lame d'Acuité : Cette arme est traitée comme une arme +3 (ou meilleure) lorsqu'il faut déterminer qui ou quoi peut être atteint par elle, mais elle ne confère qu'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Il s'agit pourtant d'une arme extrêmement puissante, car un jet d'attaque très élevé permettra de trancher une extrémité quelconque de l'adversaire, déterminée au hasard : bras, jambe, queue, tentacule, etc. (mais non la tête).

L'adversaire est	Résultat modifié nécessaire*
normal/porte une armure	19-21
de plus grande taille qu'un humain	20-21
fait de métal ou de pierre	21

* en tenant uniquement compte du bonus de +1.

Une *Épée d'Acuité* peut modifier sa luminosité au gré de son propriétaire : aucune, lueur de 2 m de rayon, lumière de 5 m ou lumière de 10 m équivalant à un sort lumière.

Lame-Corne : Cette arme magique possède une lame en faucille ressemblant à une corne d'animal. Les lames-cornes varient en dimensions d'un couteau à une épée courte. Dans 90 % des cas, une inspection détaillée ne révélera rien d'autre qu'une lame de 15 à 40 cm de long enchâssée dans un manche quelconque. Si on recherche de la magie, la lame-corne révélera une faible aura d'enchantement. Toutefois, si on applique la pression appropriée sur un point précis, une lame courbée solide et acérée jaillira.

Les versions plus petites (couteaux et dagues) sont normalement enchantées jusqu'à +1 ou +2; les versions plus larges (cimeterres) ont un bonus de +2 à +3. Les petites *lames-cornes* peuvent être lancées, et le bonus s'applique alors aux jets d'attaque et de dégât.

Toutes les classes de personnages pouvant normalement utiliser des faucilles peuvent utiliser une *lame-corne*. Son possesseur peut l'utiliser avec compétence s'il est compétent avec l'arme équivalente (couteau, dague ou cimeterre). La valeur en points d'expérience dépend des dimensions de la lame et de son bonus magique :

Dimensions	Valeur en PX
Couteau	500 par +
Dague	750 par +
Cimeterre	1 000 par +

Lame, courte, de Grande Vitesse : Cette lame +2 particulière permet à son possesseur de frapper le premier dans chaque round de combat. Si l'adversaire possède une arme similaire (comme un *Cimeterre de Grande Vitesse*), tout deux attaquent simultanément.

Lame Dansante : Cette arme est +1 durant le premier round de mêlée, +2 durant le second, +3 durant le troisième et +4 durant le quatrième. Au cinquième round, elle revient à +1 et le cycle recommence. Après quatre rounds de mêlée, son possesseur peut la laisser "danser".

Le personnage peut laisser l'arme danser durant tout round de mêlée (sauf le premier) où son bonus est de +1. Celle-ci se bat alors d'elle-même, au même niveau d'expérience que le personnage. Après quatre rounds de danse, l'épée revient automatiquement dans la main de son propriétaire, qui doit alors l'utiliser durant les quatre prochains rounds avant qu'elle puisse danser de nouveau.

Lorsqu'elle danse, l'épée quitte la main du personnage et peut s'en éloigner jusqu'à 10 m. A la fin de son quatrième round de combat isolé, elle revient automatiquement dans sa main. L'épée ne peut pas être endommagée alors qu'elle danse, mais certains types d'attaques magiques *(Boule de Feu, Éclair, Transmutation du Métal en Bois, etc.)* peuvent l'affecter.

Enfin, rappelez-vous qu'une épée dansante combat au même niveau d'expérience (même classe) que son propriétaire. Débarrassé de son arme durant quatre rounds, le personnage peut faire à peu près tout ce qu'il désire (se reposer, envoyer des projectiles, dégainer une autre arme et attaquer un second adversaire, etc.) tant qu'il reste à moins de 10 m de l'épée. S'il s'éloigne à plus de 10 m, celle-ci tombe sur le sol et redevient une arme +1 lorsqu'elle est saisie de nouveau.

Lame de Glace, +3, +6 contre les créatures utilisant le feu : Cette arme confère toujours un ajustement de +3. Le bonus de +6 n'est utilisé que contre les créatures vivant dans un environnement ardent ou utilisant le feu. L'arme ne génère de la lumière que si la température tombe sous 0 degrés. Son possesseur est protégédu feu comme s'il portait un *Anneau de Résistance au Feu*.

De plus, un *Lame de Glace* a 50 % de chances d'éteindre tout feu dans lequel sa lame est plongée. Cet effet a un rayon de 3 m (incluant les *Murs de Feu*, mais excluant les *Boules de Feu*, *les Nuées de Météores* et *les Colonnes de Feu*).

Lame Maudite, Berserker : Épée magique +2 durant tous les tests imaginables, cette arme deviendra berserker au beau milieu d'un combat, attaquant la créature

la plus proche et combattant jusqu'à ce que son possesseur soit mort ou que plus rien ne vive dans un rayon de 20 m. L'arme confère un ajustement de +2 et réagit en tout points comme une épée maudite +1. Le possesseur d'une épée berserker ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort *Délivrance de la Malédiction* ou d'un *Souhait*.

Lame des Plans : Cette arme magique confère un ajustement de +1 sur le Plan primaire, mais ce dernier est accru à +2 sur un Plan intérieur (ce bonus est également utilisé sur le Plan primaire contre les adversaires provenant d'un Plan intérieur). L'arme devient +3 dans un Plan extérieur ou contre des créatures provenant d'un tel plan. Elle devient +4 dans le Plan astral ou le Plan éthéré, ou contre des créatures provenant d'un de ces plans.

Lame Sanglante : Les blessures infligées par cette épée +1 ne peuvent pas être régénérées. Durant les rounds subséquents, la créature blessée reçoit un point de dégâts additionnel par blessure infligée par l'épée.

Ainsi, un adversaire ayant reçu 4 points de dégât durant le premier ound de mêlée perdra automatiquement un point additionnel durant le second round, ainsi que durant les rounds subséquents. La perte de ces points additionnels cesse lorsque la créature panse la plaie ou après 10 rounds de mêlée (un tour).

Les dégâts infligés par une *Épée Sanglante* ne peuvent être guéris que par les moyens conventionnels (temps et repos); les potions, les sorts et les autres moyens magiques (sauf les *Souhaits*) restent sans effet. Notez que les blessures subséquentes infligées avec cette arme auront les mêmes effets que la première.

Lame Soleil : Cette arme a les dimensions d'une épée bâtarde, mais l'enchantement permet de l'utiliser comme s'il s'agissait d'une épée courte en ce qui a trait à l'encombrement, au poids, à la vitesse et à la facilité d'utilisation. L'arme ressemble à une épée bâtarde pour quiconque la voit et inflige les dégâts d'une épée bâtarde, mais son possesseur peut se battre comme s'il s'agissait d'une épée courte. Un personnage pouvant utiliser une épée courte ou une épée bâtarde avec compétence peut également utiliser une lame soleil avec compétence.

En combat normal, la lame dorée équivaut à une arme +2. Contre les créatures maléfiques, le bonus est accru à +4. L'arme inflige le double des dégâts contre les créatures du Plan matériel négatif (certains morts-vivants, par exemple).

De plus, la lame dispose d'un pouvoir spécial appelé *rayon de soleil*. Une fois par jour, on peut la faire tourner rapidement au-dessus de la tête, créant une grande lumière jaune aussi puissante que la lumière du jour. La lueur apparaît dans un rayon de 5 m autour du personnage, se propageant à raison de 2 m par round durant 10 rounds et créant un globe de lumière de 25 m de rayon. Lorsque la lame cesse de tourner, la lumière devient une faible lueur qui persiste durant un tour. Toutes les *lames soleil* ont un alignement bon.

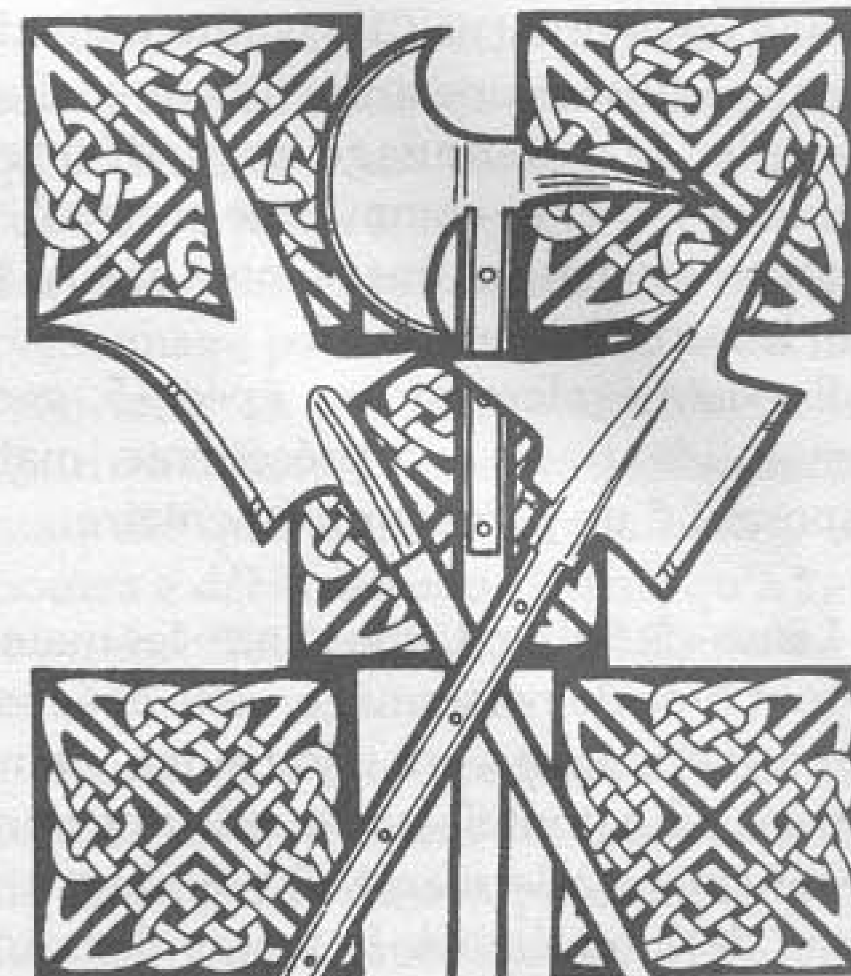
Lame Voleuse de Neuf Vies, +2 : Cette arme magique +2 peut littéralement sucer l'essence vitale d'un adversaire, si son possesseur obtient un 20 naturel sur son jet d'attaque. Elle peut le faire neuf fois avant de perdre son pouvoir. Si la victime réussi un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, aucune charge n'est drainée et l'arme inflige les dégâts normaux.

Lame Voleuse de Vie : Cette arme +2 élimine un niveau d'expérience (ou un dé de vie), ainsi que les dés de vie et les capacités qui l'accompagnent, chez un adversaire frappé grâce à un 20 sur le jet d'attaque. Cette fonction reproduit la capacité d'absorption de niveaux que possèdent certains morts-vivants.

Le possesseur de l'épée peut recevoir autant de points de vie que n'en a perdu son adversaire, sans dépasser le maximum dont il dispose normalement (seul un personnage ayant déjà perdu des points de vie pourra donc bénéficier de cette fonction).

Marteau des Nains +3 : Ce marteau +2 apparemment normal voit ses capacités accrues entre les mains d'un nain connaissant le mot-clé approprié :

Sa portée est de 60 m. Il retournera à la main de son possesseur comme un boomerang. Il possède un ajustement de +3 aux jets d'attaque et de dégât. Lorsqu'il est projeté, il inflige le double des dégâts normaux contre tout adversaire sauf un géant (ce qui comprend les ogres, les ogres mages, les trolls et les ettins). Il inflige le triple des dégâts normaux contre un géant (plus le bonus de +3).



Marteau du Tonnerre : Il s'agit d'un énorme marteau très lourd. Un personnage de moins de 2 m et dont la Force est moins de 18/01 ne pourra pas l'utiliser adéquatement en combat. Toutefois, un personnage de taille et de Force suffisantes découvrira qu'il s'agit entre ses mains d'une arme +3 doublant le nombre de dés de dégâts sur chaque toucher.

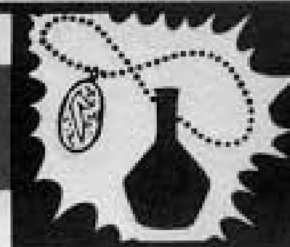
Si son porteur porte également une *Ceinturon des Géants* et des *Gantelets des Ogre*, et connaît le vrai nom du marteau, celui-ci pourra être utilisé pleinement : lorsqu'il est projeté ou utilisé en mêlée, il obtient un ajustement de +5 et double le nombre de dés de dégât, conserve tous les ajustements provenant de la ceinture et des gantelets et tue sur le coup tout géant contre lequel il réussi un toucher.

Selon le type de campagne, le MD pourrait modifier les effets du marteau, excluant les géants des tempêtes et incluant les ogres, les ogres mages, les trolls, les ettins et les golems d'argile, de chair et de pierre.

Si le marteau est projeté et atteint sa cible, un grand coup de tonnerre étourdira toutes les créatures à moins de 30 m durant un round. Sa portée est de 60 m (Thor pourrait lancer ce marteau au double de cette distance). Le *Marteau du Tonnerre* est si difficile à utiliser qu'il ne peut être lancé qu'à tous les deux tours. Le personnage devra se reposer durant un tour après cinq lancers dans toute période de deux tours.

Les marteaux peuvent être lancés comme les hachettes.

Masse de Disruption : Cette masse d'armes +1 possède un alignement neutre bon : un personnage maléfique qui la touche recevra 5d4 points de dégât en raison



du puissant enchantement. Une *Masse de Disruption* peut détruire totalement un mort-vivant ou une créature maléfique provenant d'un plan inférieur.

Les squelettes, les zombies, les ghoules, les ombres, les nécrophages et les ghasts sont instantanément réduits en cendres s'ils sont touchés. Les autres ont droit à un Jet de Sauvegarde :

Créature	Jet
Ame en Peine	5 %
Momie	20 %
Spectre	35 %
Vampire	50 %
Fantôme	65 %
Liche	80 %
Autres créatures maléfiques	95 %

Même si la créature réussi son Jet de Sauvegarde, la *Masse de Disruption* double les dégâts et le bonus magique lorsqu'elle frappe une créature maléfique.

Trident d'Alarme : Cette arme permet de connaître la position, la profondeur, l'espèce et le nombre de prédateurs marins hostiles ou affamés dans un rayon de 80 m. Le trident doit être saisi fermement et pointé dans la direction appropriée pour que le personnage puisse apprendre quoi que se soit. Il faut un round pour balayer un hémisphère de 80 m de rayon. Un tel trident possède de 19 à 24 charges, chacune étant suffisante pour activer l'arme durant deux tours complets. Il s'agit d'une arme magique +2.

Trident de Désir Marin : Cette arme ressemble à un trident normal et son aura ne peut être distinguée de celle de tout autre arme magique. Le personnage qui la saisit ressentira immédiatement un besoin irrésistible de s'immerger aussi profondément que possible dans l'eau. Il se dirigera donc immédiatement vers le plus profond (ou le plus grand) plan d'eau possible : là où il y aura suffisamment d'eau pour recouvrir son corps complètement. Il s'immergera alors définitivement.

Seuls un sort *Respiration Aquatique* (après la submersion) ou un *Souhait* permettront au personnage de se débarrasser du trident. Dans tous les cas, ce trident se comporte comme une arme maudite -2 et ne permet pas de respirer sous l'eau.

Trident de Domination Aquatique : Ce trident de plus de 2 m ressemble à une fourche de guerre. Toutefois, ses propriétés magiques permettent à son possesseur de forcer tous les poissons dans un rayon de 20 m à lancer un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, ce qui draine une charge. Les poissons ratant leur jet passent sous le contrôle empathique du personnage : ils ne l'attaqueront pas et n'attaqueront pas les créatures situées à moins de 3 m de lui. Le personnage peut forcer les poissons à se diriger dans n'importe quelle direction et peut leur transmettre des émotions (peur, faim, colère, indifférence, satiété, etc). Les poissons qui réussissent leur Jet de Sauvegarde ne tombent pas sous le contrôle du personnage, mais ne s'approcheront pas à moins de 3 m du trident.

Le trident affectera les requins et les anguilles, mais non les mollusques, les amphibiens, les reptiles, les mammifères et tous les autres types de créatures marines non housciformes. Un banc de poissons devrait être traité comme une seule créature pour les besoins du Jet de Sauvegarde.

Un tel trident possède 1d4 + 16 charges. Il s'agit d'une arme magique +1.

Trident de Soumission : Cette arme semble tout à fait ordinaire. Toutefois, son possesseur peut forcer l'adversaire à lancer un Jet de Sauvegarde contre les Sorts. S'il échoue, l'adversaire devra se plier à un test de moral au round suivant au lieu d'attaquer : si son moral est bon, il pourra agir normalement au round suivant; si son moral est faible, il cessera immédiatement de se battre et se rendra, submergé par un immense sentiment de désespoir. L'impression de désespoir dure de 2 à 8 rounds, après lesquels la créature redevient normale.

Un tel trident possède de 17 à 20 charges. Il s'agit d'une arme magique +1.

Les armes intelligentes

Les Tableaux 113 à 119 permettent de déterminer les caractéristiques des armes intelligentes : nombre de pouvoirs, propriétés spéciales, alignement et dessein spécial. Ces armes donneront aux combattants de niveau élevé de nouvelles options tactiques et leurs permettront de faire face à des situations particulières.

Nous encourageons le MD à concevoir ses propres armes magiques en fonction de ses campagnes, en utilisant les tableaux comme sources d'inspiration. Il ne devrait pas se sentir tenu d'utiliser les pouvoirs qu'il aura déterminés par les dés : si une combinaison lui semble trop bizarre ou trop puissante, il n'aura qu'à l'ignorer ou la modifier.

La première étape dans la création d'une arme intelligente est de déterminer ses capacités de base, en lançant 1d100 et en consultant le Tableau 113. On continuera de la même manière avec chacune des autres tableaux (114 à 118).

L'alignement des armes intelligentes

Toute arme dotée d'intelligence aura également un alignement. Notez que les vengeurs sacrés imposent des restrictions au niveau de leur alignement. Les armes maudites sont absolument neutres.

Un personnage dont l'alignement ne correspond pas à celui de l'arme (sauf dans les cas notés par un astérisque au Tableau 114) recevra un nombre de points de dégâts égal au nombre de points d'ego de l'arme (voir le Tableau 119). Le personnage subira ces dégâts chaque fois qu'il touche n'importe quelle portion de l'arme, sauf si celle-ci est tenue (ou est possédée) par un personnage dont l'alignement est compatible avec le sien.

Les capacités des armes

On détermine les capacités exactes d'une arme en consultant les tableaux suivants, en fonction du nombre de capacités déterminé au Tableau 113.

Tableau 113 : INTELLIGENCE ET CAPACITÉS DES ARMES

Résultat sur 1d100	Intelligence	Communication	Capacités
01-34	12	Demie-empathie*	1 capacité primaire
35-59	13	Empathie	2 capacités primaires
60-79	14	Parole**	2 capacités primaires
80-91	15	Parole**	3 capacités primaires
92-97	16	Parole**	3 capacités primaires#
98-00	17	Parole et télépathie***	3 capacités primaires## plus 1 pouvoir extraordinaire

* Le personnage sentira un signal (pulsation, picotement, etc.) et ressentira un besoin particulier lorsque la capacité fonctionne.

** L'arme parle la langue maternelle du personnage et au moins une autre langue (voir le Tableau 118).

*** L'arme peut utiliser un mode de communication ou l'autre à volonté et utilise les langues comme toute autre arme intelligente.

L'arme peut également lire les langages et les cartes non magiques.

Tableau 114 : ALIGNEMENTS DES ARMES

Résultat sur 1d100	Alignement de l'arme
01-05	Chaotique Bon
06-15	Chaotique Neutre*
16-20	Chaotique Mauvais
21-25	Neutre Mauvais*
26-30	Loyal Mauvais
31-55	Loyal Bon
56-60	Loyal Neutre*
61-80	Neutre Absolu
81-00	neutre Bon*

* L'arme peut être utilisée par tout personnage dont l'alignement correspond à la portion non neutre de l'alignement de l'arme. Ainsi, tout personnage chaotique pourra utiliser une arme chaotic neutral.

Tableau 115 : CAPACITÉS PRIMAIRES DES ARMES

Résultat sur 1d100	Capacité
01-11	Détecte les "ascenseurs"/ salles et murs mouvants dans un rayon de 3 m
12-22	Détecte les passages en pente dans un rayon de 3 m
23-33	Détecte les pièges de grande dimension dans un rayon de 3 m
34-44	Détecte bien/mal dans un rayon de 3 m
45-55	Détecte les métaux précieux (sorte et quantité) dans un rayon de 7 m
56-66	Détecte les pierres précieuces (sorte et quantité) dans un rayon de 2 m
67-77	Détecte la magie dans un rayon de 3 m
78-82	Détecte les portes secrètes dans un rayon de 2 m
83-87	Détecte les objets invisibles dans un rayon de 3 m
88-92	Localise les objets dans un rayon de 40 m
93-98	Lancez les dés deux fois, ignorant tout résultat de 93 à 00
99-00	Consultez le Tableau 116

Si la même capacité est choisie deux fois ou plus, sa portée est doublée, triplée, etc.

Toutes ces capacités ne fonctionnent que si l'arme est dégainée et tenue par le personnage et que si ce dernier se concentre sur le résultat désiré. Une arme ne peut remplir qu'une seule fonction à la fois (elle ne peut donc combattre ou détecter qu'une seule chose à la fois).

Le MD peut lui-même créer d'autres capacités pour ses armes.

Tableau 116 : CAPACITÉS EXTRAORDINAIRES DES ARMES

Résultat sur 1d100	Capacité*
01-07	*Charme-personne* au contact; trois fois par jour
08-15	*Clairaudience*; portée de 30 m; 3 fois par jour; 1 round par utilisation
16-22	*Clairvoyance*; portée de 30 m; 3 fois par jour; 1 round par utilisation
23-28	Indique la direction et la profondeur; 2 fois par jour
29-34	*ESP*; portée de 30 m; 3 fois par jour; 1 round par utilisation
35-41	*Vol*; 40 m par tour; 1 heure par jour
42-47	*Guérison*; 1 fois par jour
48-54	*Illusion*; portée de 120 m; 2 fois par jour; voir la baguette du même nom
55-61	*Lévitation*; durée de 1 tour; 3 fois par jour; au 6e niveau de magie
62-67	*Force*; 1 fois par jour; possesseur de l'arme uniquement
68-75	*Télékinésie*; 125 kg maximum; 2 fois par jour; 1 round par utilisation
76-81	*Télépathie*; portée de 60 m; 2 fois par jour
82-88	*Téléportation*; 1 fois par jour; 300 kg maximum; temps d'incantation 2
89-94	*Vision rayons X*; portée de 15 m; 2 fois par jour; 1tour par utilisation
95-97	Lancez le dé deux fois, ignorant les résultats 95 à 97
98-99	Le personnage peut choisir une capacité dans ce tableau
00	Le personnage peut choisir une capacité dans ce tableau et utiliser le Tableau 117

* Les Jets de Sauvegarde s'appliquent normalement

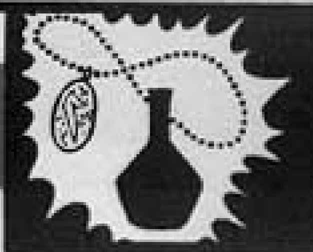
Si une capacité est choisie deux fois, le nombre d'utilisations par jour (par exemple) est doublé.

Toutes ces capacités ne fonctionnent que si l'arme est dégainée et tenue par le personnage et que si ce dernier se concentre sur le résultat désiré. Dans la plupart des cas, le personnage doit se concentrer et ne pas bouger durant un round.

Tableau 117 : ARMES A DESSEIN SPÉCIAL

A : Dessein

Le dessein d'une arme doit correspondre à son type et son alignement. Une arme dont l'alignement est bon ne peut tuer que des créatures maléfiques. Les armes dont le dessein est de *tuer les monstres* sera *bon* et tuera les monstres neutres ou *maléfiques*, ou sera maléfique et tuera les monstres neutres ou bons.



Résultat sur 1d100	Dessein
01-10	Vaincre/tuer les créatures dont l'alignement est diamétralement opposé*
11-20	Vaincre les prêtres (d'un type particulier)
21-30	Vaincre les guerriers
31-40	Vaincre les magiciens
41-50	Vaincre les voleurs
51-55	Vaincre les bardes
56-65	Renverser la loi et/ou le chaos
66-75	Vaincre le bien et/ou le mal
76-95	Vaincre les monstres non humains
96-00	Autre dessein

* Le dessein de l'arme véritablement neutre est depréserver l'équilibre (voir le chapitre "Alignement") en tentant de vaincre ou de tuer les êtres puissants appartenant aux alignements extrêmes (loyal bon, loyal mauvais, chaotique bon, chaotique mauvais).

B : Capacité associée

Cette capacité ne fonctionnera que pour aider à atteindre le dessein spécial.

Résultat sur 1d100	Capacité
01-10	cécité* durant 2d6 rounds
11-20	confusion* durant 2d6 rounds
21-25	désintégration*
26-55	terreur* durant 1d4 rounds
56-65	folie* durant 1d4 rounds
66-80	paralysie* durant 1d4 rounds
81-00	+2 sur tous les Jet de Sauvegarde, -1 sur chaque dé de dégâts reçu

*En touchant l'adversaire avec l'arme, à moins que ce dernier ne réussisse un Jet de Sauvegarde contre les Sorts.

Tableau 118 : LANGUES PARLÉES PAR UNE ARME

Le MD devrait déterminer les langues parlées par l'arme en fonction de sa campagne et du passé de l'arme. Ainsi, un marteau de guerre intelligent créé par des nains comprendra très certainement la langue naine.

Résultat sur 1d100	Nombre de langues
01-40	1
41-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	6*

* Ou deux l'addition de deux autres jets (ignorant un 00) : prendre la résultat le plus élevé.

L'ego des armes

On détermine l'ego d'une arme après avoir déterminé toutes ses autres caractéristiques. Tout comme l'intelligence, l'ego joue un rôle lors de la détermination de la domination d'une arme intelligente sur le personnage.

Tableau 119 : EGO D'UNE ARME

Attribut de l'arme	Points d'ego
Chaque + magique*	1
Chaque capacité primaire**	1
Chaque capacité extraordinaire**	2
Dessein spécial	5
Chaque langue parlée	1
Capacité de télépathie	2
Peut lire les langues	1
Peut lire la magie	2

* Ainsi, une épée +1 aura un point d'ego, mais une *langue de feu +1* (qui a en fait un maximum de +4) aura cinq points d'ego (+1 et +4). De plus, les armes qui ont des pouvoirs spéciaux (*sainte lame, lame acérée,* etc.) double leurs + lorsqu'on calcule leur ego.

** Si l'arme possède deux capacités, le nombre de points d'ego est doublé.

Armes contre personnages

Dès qu'une arme possède des caractéristiques particulières, elle est dotée d'une *personnalité* calculée en additionnant son intelligence et son ego. Bien entendu, l'arme se conformera totalement à son alignement: si son propriétaire n'en fait pas autant, on assistera à un conflit de personnalité entre le personnage et son arme.

De même, une arme dont l'ego est égal ou supérieur à 19 se considèrera toujours supérieur aux personnages : il y aura conflit de personnalité dès que le personnage ne sera pas d'accord avec son arme.

La *personnalité* d'un personnage est déterminée ainsi :

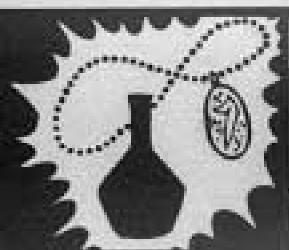
Intelligence + Charisme + Niveau d'expérience

Notez que la personnalité du personnage est réduite de 1 pour chaque groupe de points de dégâts (reçus par le personnage) égal au nombre moyen de points de vie par niveau. Divisez simplement le nombre total de points de vie par le niveau du personnage (arrondissez à l'entier supérieur). Par exemple, un guerrier du 7e niveau a 53 points de vie : 53/7 = 7,6. Donc, pour chaque groupe de huit points de dégâts, sa personnalité sera diminuée de 1.

Lorsqu'un conflit de personnalité apparaît, l'arme refusera d'obéir et demandera des concessions. Par exemple :

1. Suppression des associés, compagnons d'armes, engagés ou créatures dont l'alignement ou la personnalité est déplaisante aux yeux de l'arme
2. Que le personnage se débarrasse de toutes les autres armes magiques en sa possession
3. Obéissance du personnage, permettant à l'arme de diriger l'expédition à ses propres fins
4. Recherche immédiate et massacre des créatures haïes de l'arme
5. Incrustation de pierres précieuses dans le pommeau, la garde, le fourreau ou la ceinture et fabrication d'un étui fait de matières précieuses pour conserver l'arme
6. Dispositifs et protections magiques pour protéger l'arme quand elle n'est pas utilisée
7. Que le personnage paie l'arme pour tous ses pouvoirs et capacités utilisés alors qu'elle le sert
8. Que le personnage la garde avec lui en toutes occasions
9. Que le personnage renonce à l'arme et la donne à une personne dont l'alignement ou la conduite convient davantage à l'arme

Chaque fois que la personnalité de l'arme excède elle de son propriétaire, l'arme va dominer ce dernier, le forçant à répondre aux demandes mentionnées plus haut ou provoquant une des actions suivantes :



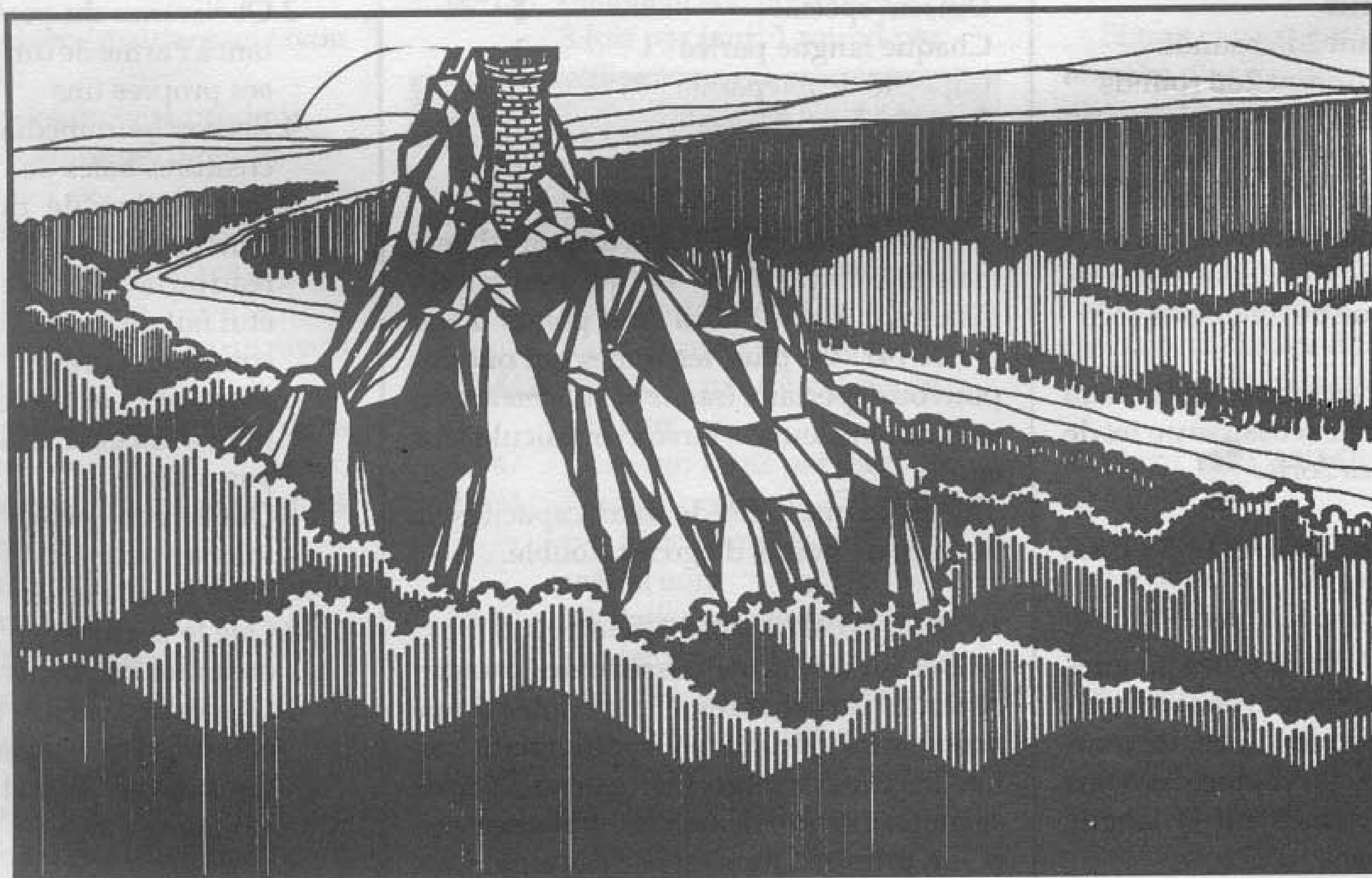
1. Forcer le personnage à engager le combat
2. Refuser de frapper un adversaire
3. Frapper le personnage ou ses associés
4. Forcer le personnage à se rendre à l'adversaire
5. Échapper à la prise du personnage

Bien entendu, de telles situations se produiront rarement lorsque les alignements et les desseins de l'arme et du personnage sont compatibles. Toutefois, l'arme pourrait préférer être possédée par un personnage plus faible qu'elle pourrait facilement contrôler, ou encore par un personnage plus puissant qui lui permetrait d'accomplir plus facilement ses propres desseins.

Toutes les armes magiques dotées d'une personnalité désirent prendre une part active dans le succès des activités auxquelles elles participent, surtout durant les combats. Ces armes sont toutes rivales, même les armes dont les alignements sont identiques. Elles sont conscientes de la présente d'une autre arme intelligente dans un rayon de 20 m et tenteront de pousser leur propriétaire à ne pas remarquer ou à détruire l'arme rivale, à moins qu'une telle action ne soit tout à fait contraire à sa nature. Un *vengeur sacré*, par exemple, ne permettrait sûrement pas la destruction d'une autre arme lawful good et tenterait même d'aider à sa découverte, même si cela menace sa propre sécurité.

De telles armes ne pourront jamais être tout à fait contrôlées ou réduites au silence par le personnage, même si la personnalité de ce dernier surclasse totalement celle de l'arme. Même si elles ne peuvent aucunement obtenir ce qu'elles désirent, elles tenteront tout de même de parvenir à leurs fins. Une humble arme +1 possédant une nature particulière pourrait facilement devenir un martyr verbal, dénigrant constamment ses propres capacités et suppliant le personnage de mettre fin à ses tourments en la fracassant sur un ennemi quelconque.

Note : La plupart des joueurs seront réticents à jouer les armes intelligentes selon leurs personnalités propres. Le MD devra s'assurer que le rôle de l'arme est joué à la lame, assumant lui-même la personnalité s'il le juge nécessaire.



Index

Cet index contient les références pour le *Guide du Maître* et le *Manuel des Joueurs*. Les numéros de pages en caractères gras et italiques renvoient au *Guide du Maître*.

Index

Index

M

N

O

P

R

S

T

U, V

W, X, Y, Z

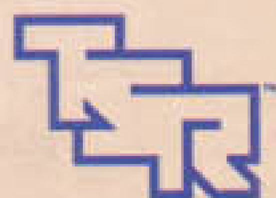
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Guide du Maître



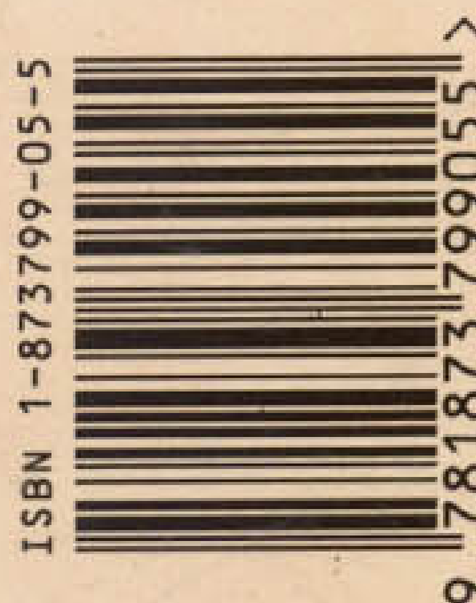
Ceci est le guide complet afin de devenir un *Maître de Donjon* pour le jeu AD&D®. Peu importe que vous ne meniez qu'une seule aventure ou dirigiez une campagne complète, le *Guide du Maître* est d'un nécessaire absolu. Le *Guide du Maître* 2ième Edition vous donne toute l'information dans un format clair et avec un index complet. En ces pages, vous apprendrez tout sur les mécaniques de jeu, des sorts et objets magiques, ainsi que sur les monstres, le combat, les PNJs, les trésors, rencontres et plus encore.

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
Etats-Unis



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

TSR Limited
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni



©1991 TSR, Inc. Tous Droits Réservés. Imprimé en Royaume-Uni.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.